

圖計事大学

游戏程序方向:游戏开发设计概论 C/C++程序语言基础 数据结构和算法 Tindow及MFC程序开发 二维游戏程序开发 J2me手机游戏开发 DirectX三维游戏开发 GL 三维游戏开发 网络游戏编程基础

2006年9月25号 (详细内容见清华大学媒体教育学院网络 www.sce.tsinghua.edu.cn)

…… 授课教师 清华大学教授和业界专家

…→ 招生対象

数从事游戏程序和游戏集术设计的人员

→ 结业证书

学完规定课程并成绩合格者。由清 华大学继续教育学院辅发"数字游戏设 计培训报"结业证书。

→ 联系方式

联系人。李老師 (13910653133) 、曹老師 (13910652733) 夏老師 (13910239184) 、李老師 (13910398897)

孙孝師(13501096175) 数: 010-65618642、65618640、65618638、65618634

65618649, 65618639, 65618648 M: 010-65616564

th: www.sce.tsinghua.edu.on

址:北京市朝阳区东三环中路34号2号楼3层329章(100020)



▶ ▶ ▶ ▶ ▶ 全新炮制个性专区

高达MANIA、BANDAINAMCO剧场、 CAPCOM频道、RPG魂、NEO・ SQUAREENIX、SEGA日志、KONAMI世 界等,大充实栏目发表!不能错过的精彩!

Vol.62 2006年16期 8月21日全 🗉

邮购地址:北京东区安外邮局75信箱 发行部 邮编: 100011 联系电话: 010-64472177/64472180





-







1999年 2000年 年前

用游戏机的

在身们了概要要之前, 华丽华着着安用 游戏机之前的历史。从下边的年表可以看出 历史上家用游戏机硬件方面的比拼,甚至也 是否被人们接受,就同附近一个娱乐场的 可以将其称为战争。

@新名词"萧戏机"的语约

第二次世界大战以后。电子计算机技术 得到了突飞猛进的发展。先是由晶体管代替 了笨重的电子管、后来出现了集成电路和大 规模集成电路, 使电子计算机一代一代不断 更新,同时软件技术也发展迅速。在美国, 集中了许多计算机软件的设计人才,他们工 作之余,时常喜爱编一种能与人斗智的"游 **效",以近来锻炼编程的能力。这种"游戏"** 花样繁多,但其特点都是利用计算机软件事 先设计好的"分析"、"判断"能力反过来与 人较量。由于不断修改更新,使计算机的 "振力"水平与人难分高低。

当81、美国加利福尼亚电气工程频诺 兰·布什纳尔看到了这种"游戏"的前景 所在。早在大学期间,布什纳尔就曾经营 过一家娱乐场,深谙娱乐场经营决窍。于 是, 1971年, 布什纳尔根据自己编制的 "同球"游戏设计了世界上第一台商用电 子游戏机。这台电子网球游戏机有着一段 颇具戏剧性的经历。布什纳尔为了看看它 老板协商、把它摆在了这个娱乐场一角。 没过两天,老板打电话告诉他,那台所谓的

"由子游戏机" 坏了, 让他前去修理。布 什纳尔拆开了机壳,意外地发现皖币箱全 被硬币塞满了,因而硬是撑满了投币器。 汶次成功激励着布什纳尔讲一步研制生产 电子游戏机。为此他创立了世界上第一个 电子游戏公司——雅达利公司。

向雅达利时代的兴赛起伏

据一件由認識改和的休和幼小、价格也 是普通家庭可以接受的。但是为了实现这个 目标, 厂商们不得不减少游戏软件的容量以 降低成本。比如根据大型游戏机移植而来的 由子园被游戏中、代表被和独柏的仅仅是两 个可以移动的亮点。这种游戏内只有一个微 处理器,比如流行的AY-3-8500,内存有 同球、足球等四个游戏。这个微处理器既 充当中央处理器, 又充当图像发生器和 存储器。由于存储器容量很小、荧光屏上能 显示的点相应就少,但为了覆盖整个屏幕。

每个占据做得十分和大。第一代申报效对 机还有一个非常令人遗憾的缺点, 就是无 法更换游戏, 玩来玩去总是那么几个。

就在这个时候,由诺兰·布什纳尔创建 的难达利公司也开始了电视游戏机的研制。 1979年,他们推出了可以更换游戏的第二 代申视游戏机、即"雅达利2600"。它把 游戏存储在只读存储器ROM中,并可以插 被更换。这样改进后节目容量达到了4K. 并 有了8种色彩。以及简单的音乐。看达到游 对机上市后风行一时, 当年龄认3.3亿美元 的错像额,成为多征节抢手的补物。第二年 的销售额上升到4.64亿美元。第三年别达到 10亿美元, 第四年, 即1982年, 更创出30 亿美元的销售额纪录。



1 GBA在常机果创造的神话目前无人能微。

雅达利游戏机如此火爆的销售态势。 其实很大程度上得益于人们对新生事物的好 资。而在几年之后,由于雅达利电视游戏机 的游戏容量基本没有改进, 造成卡通形象和 动作十分吴振、智器也得单调,游戏过程等 单乏味。无论软件设计者怎样实力地推出新

作, 人们在看讨这些简单图形后, 使把它们 丢到一边, 即使最新推出的作品也无人问 津。这大大场挫伤了软件设计者的积极性。 从此他们也转移他处,无人愿为难达利电视 游戏机设计新的游戏。曾经盛极一时的雅达 利公司由此开始走上了下坡路、尤其在任天

党的FC市现以后、雅达利敦此一蹶不振。 到1985年销售额跌到1亿美元的低谷。 8 任天堂FC的异宝察的

在全世界电子游戏机行业经历了大起 大荡之后、这一领域受到了大多数厂商的 冷荡、招多人都认为"游戏机"不过是昙花 一现的娱乐方式。在当时,只剩下日本的任 天觉公司不改初事。任天堂原是日本一宴专 门生产和经营补支触的公司。总都设在日本 京都。但自从年轻的公司总裁山内滩排承了 这份家业后, 开始致力于电子游戏机的开 发和恶制. 他们在对当时人们购买苹果个人计算机

的消费心理进行分析时,得到的是一个提不 平常的结论: 多数人驱计算机仅仅是用来玩 电子游戏。根据这个事实。任天堂公司着手 开发诱用干皮麻的小型游戏机, 也就是改抽 个人计算机的其他功能,只保留其偏乐性。 任天章公司树立了这样的完旨: "为人们推 供量好的娱乐工具。"他们大胆与三菱公司 合作,推出了结合录像机的影像游戏机。几 年之内。他们又先后推出多种可选择节目的 电子游戏机,其中比较著名的当篇1979年 维用"太空战争"游戏机。

1983年,任天堂第三代家用电视游戏机



游戏硬件,下面就让我们来看看那些"未发 白了。以前就游戏厂商提供的情报、很多玩 套所制成的硬件预想图摩娜登场,下面我们 再次将这些富有想象力的图片进行公开。当 中个别图片与实际发售的产品对比的话。会









多良木把它发展成 PlayStation, 成为光

"FC" 问世了。它以高质量的游戏高面。 糖影的游戏内空和供集的价格一下子真很了 全世界众多游戏爱好者的青睐。至此,任天 愛几乎--夜之间成为全世界最大的由子游戏 公司。

任天常与雅达利的游戏机同篇"八位游 我和"、为何前来不断导到改造、后来被讯 速淘汰呢? 原因不仅在于高容量低成本的存 储器间份。而且任天常采取了特殊的外周申 路阳像处理器PPU。使中央处理器与外限电 路实现了分离。这样,尽管中央处理器变化 不大,但其作用已经加同乐队的指挥,控制 着游戏的进展、随时向PPU发出指令。这项 技术的应用大大提高了游戏机的反应该度。 同时还取得了非常好的图像质量。任天堂 的FC在全世界玩具市场上整整畅销了近十 年,成为了由卸海效中上的一个奇迹。

● 業職其后的NEC公司

当年在雅达利公司衰落时。大多数公司 都放弃了继续努力,而在任天堂公司再次叩 开成功之门附, 他们才加整方疆。 这其中也 包括一些实力维厚的公司、NEC就是其中 之一。1987年,他们推出了 *PC-ENGINE",率先向任天堂公司垄断的电视游 戏机市场发起了挑战。 PC-ENGINE的体积 较小,但其性能比任天堂的FC又提高了很大 一个档次。画面和音乐质量朝着大型街机方 向靠拢。其游戏卡最小容量为2M,大大超过 任天堂FC。该主机一投放市场,其受欢迎 程度似乎也超越了任天常。支持该机的游戏 软件也不断推出,总数超过了200种。

NEC公司另一大态作品。室告把激光 现在在铁路ICD_ROMIEI A 到效验机由 使游戏节目容量一下子可以提高75到150 倍,最高达到540M,使用时只需要将激光 退盘存储器(CD-ROM)与PC-FNGINF由现 游戏机通过接口装置连接起来,并在游戏机 卡槽内插入一张系统卡、即可玩超大容量 的游戏。这样游戏机就能显示出内容更加丰 富、背景更加多变的画面,可以出现更多的 人物。可以为游戏主角和其他角色设计更多 的动作。此外,这种游戏机还具有中断记忆

約功能, 不管你中断多长时间, 起可以接着 面对NEC公司的提战、任天堂公司决不 示弱,他们宣布加紧新一代"超级任天堂" 的研制, 计划1989年初推出。一场技术实 力的角逐至此拉开了帷幕。

上一次游戏的结果玩下去。

の出算不會的世事公司

在任天堂公司计划发售SFC之前的1988 年底、世嘉五代游戏机的问市一下子打乱 了任天堂的计划。世事公司是日本著名的 大型游戏机厂商。它创建于1954年, 1964 年即开始研制营业用的大型街机,次年在 全国各地开办了许多娱乐场。世嘉推出的 电视游戏机名为 "MEGADRIVE" 意为 "赤 位驱动",即游戏软件容量都在非位以上。它 采用了两个中央处理器,一个是MC68000。 另一个 Z80A专门用来处理音响效果, 所以它 除了能发出与任天堂FC一样的PSG音源外。 还有6路FM音源和一路PCM音源、音响效 果十分逼真。它还具有双重卷轴商面,立体

感频强, 该机的性能比 MECOSTADO ENGINE 也要好许多。

世事MD的游戏也极 为主意,由于份重公司 在游戏设计制作方面的 力量十分强大,推出的 新游戏几乎个个优秀, 深受欢迎,以平均每月4 到5数左右的液度不断上 市, 软件的容量也都在 2M以上。代表作有《総 卷)、(善王记)、(四)。 (商器白书)等等。游

戏中的角色设计比较精 「根本早期的游戏机械系方式都非常单一, 谁型机族专特 细,几乎是任天堂FC游戏主角复杂度的20 即SUPER GRAFX,简称SG。该机装有一种 倍、发色数则是FC的8倍。

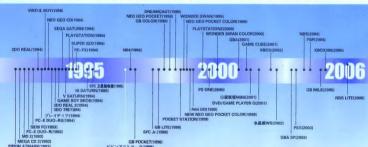
由于FC和PC--ENGINE采用的都提NTSC 彩色制式。因此在世界上非NTSC彩色制式 的国家销售以前,还需要进行改装为相应 的制式。世嘉一开始就注意了这个问题, 他们吸取了各种游戏机的优点, 摒弃了这 些缺点。在信号输出方向采取预留各种影色 制式,避免了制式不适的麻烦。

①早期的三国之争

面对NEC公司和世嘉公司强有力的批 战、任天堂不得不认真招架、他们推识了 "超级任天堂"的推出计划,看来是一定 要使SFC的性能不比对手差。才能竞争过 他们。然而NEC公司却又出了新招, 1989 年11月他们推出PC-ENGINE第二代产品。

新型的高速图像芯片,能产生极高质量的图 像。同时,为了迎合低收入家庭的需要,他 们设计了一种不加激光唱音的储器(CD-ROMI的廉价机PC-SHUTTLE,该机其余功

能与PC-ENGINE完全相同。 另一方面, 世嘉在这场竞争中也表现得 非常积极, 他们加强了软件开发上投入。 1990年11月,他们推出了与MD配套使用的 通讯器件(MONEM),有了它以后,就可以 通过电话线实现游戏机联网。1990年底世 嘉公司在日本几个中心城市开设了世界首创 的电子游戏通讯服务站, 用户通过电话通讯 网即可向中心妨租用游戏节目。这样人们买 了MD后,不用买卡就可以玩各种游戏,而 且费用很低,这无形之中大大地拓宽了世富 游戏机的市场。





而任天堂公司于1990年底,终于推出 7传闻已久的超级任天堂 "SUPER FAMICOM",也就是SFC。这款主机的性 修十分出色,某些性能甚至超过了世嘉的 MD. 最然错计了一段与财车竞争的宝贵时 间。但代理该机销售的美国西门子公司大作 宣传、终于为该主机打开了市场、随后的马 里奥系列等优秀软件的推出,使SFC逐渐开 60-th-66 ...

上述的二家应当算是早期的二家最有影 响力的变用游戏机厂商, 他们在那段时间的 相互竞争充满了暴念、其中当款任天堂和世 靠的销售成绩最为理想。而NEC终因在软件 方面不敌对手而逐渐从市场竞争中退出。任 天堂和世嘉则在更下一代的主机中继续着他 们的较量。此间、也有一些亲微公司投入到



I NBA 學練用卡泰确实查到了很大限制。 这场白热化的竞争之中。如SNK公司于1990 年4月推出的NEO.GEO以及富士通公司推出 约32位FM TOWN等。

斯技术带来的转换

在80年代中期,以FC为首, 掀起了整 个家用电视游戏业的热潮。它的软件程序 方面全部以修缮的形式加工制率导体芯片 当中。汶种形式拥有程序建取速度快, 拉易 完毕的话,从两生产到再贩卖一定要花数周 到数月的时间。再有,当时的芯片能够烧录 进去的容量是少之又少、与游戏本身所需要 的容量不成正比。游戏的开发商虽然不得不 承受着这种制约,但还是创作出初级阶段的 些态作: 如游戏 (两者斗荔龙)。可是, 当 中的魔法名不得不进行"别具风格"的改 变,就是因为可以使用的文字有限,这个 话题在当时的游戏界一直备受关注。就在 那时PCENJIN的扩展系统 "CD ROM" 打 破了这种游戏存储量少的僵局。随后 "HANDSON" 开发的世界上第一款CD ROM游戏 (天外魔境ZIRIA) 可以说是当 时游戏界的代表之作。随着媒介容量的加 大、对于动画和声音数录方面也是起到了得 大的帮助, 这不仅能使厂商做出更好的游 戏、同时也使游戏的再生产变得容易。

当时的新技术中还有一个称之为"POLY GON"的多边形技术,也就是普造3次元 的游戏立体空间。所有登场物体部用名边 形(POLYGON)来表现。空间内物体的移 动和角度的变换根据即时演算进行处理。这 种技术就叫做多边形与圆时演算。当然这种 技术在如今已经被普遍应用。这也是在刚 才模到的媒介容量增大之后所进化并产生 的。这种技术在家用机上被初次使用, 悬在 90年代的世裏16位机上发售的 *STAR CRUISER*和"HARD DRIVIN"随后92年又 在超级任天堂上推出了"OUTER WORLD"。 94年又在街机上推出了(世嘉拉力)。 驗着 家用机带拿主用。索尼PS的相继涌出。游 成方面更加倾向使用此技术。并在原有的技 术基础上更加出色。

(3) 革新与传统的战争冲容

年了,在部分数论从业务要求, + 许这个领域应该出现不同以往 的质变,以打破原有的传统游戏 方式。暴寧州的表现当然就是 任天堂, 其1995年发售的头戴 式液晶游戏机 "VR BOY" 就 是一次大胆的尝试。也许是因 为这样的改革太过突然, 得多软件厂商根本不知道 复样去迎合这样一款奇怪 的主机,并且由于游戏方 式和高面颜色的限制。很 多优秀的作品根本不适合在

有太多优秀的软件出现, 在其失败后, 任天 意重新走上了传统的道路,于1996年发售 了N64。我们不得不承认,任天堂是一个富 于想象力的公司,虽然VB没有成功,但毕 拿是迈出了创新的第一步。

看起来管花似锦的游戏产业当然不会是 一遍和气的景象。在如此之多的厂商当中、 真正能够存活下来的还是只有三个。也就是 游戏界的新三国争雄时代,这三雄分别是 SEGA. 常尼和任天堂。而最早出现的3DO 和NEC的PC-FX都很快地提出了市场。不 过此时的世嘉明显有些排不住了, 与PS相 比, SS后期的预度形势非常明显, 其后发 售的新机种 "DREAMCAST" 虽然率先推 出、想要继续其未完成的霸业、然而最终还是 败在索尼的手下。在这期间里,在家用主机 上除了VB和PC--FX没有什么优秀游戏以外。 3DO、SS、PS和N64每个主机上都出现了 些优秀的作品。但是到了这个时期,由于 **任天堂僧館的些许失误以及主机硬件与时代** 的殿节、导致其失去了业界老大的地位。而 世裏因为其一贯的作风、虽然其死忠型游戏

这样的主机上推出。最终,由于没 尼华德社会 音乐娱乐领域的经验, 让PS成为了32位主

机战中的霸主。至此,游戏界走入了一个新 的时代,而且在这个时代里,传统的游戏方 式得到了飞跃式的进展。

在PSN代散者成游戏方式的蒸新。干 今天看来的确是有点太早了, 因为传统的 游戏在那个时候依然存在着非常大的发展 空间,例如画面、声音等。于是索尼又于 2000年发售了PS后继机种PS2。而任天堂 则在2001年发售了GBC的后续机种GBA。 确保其在掌机领域的王者地位、接着在同年 发售了其最新的家用游戏主机GC。另一方 面, 电脑软件行业中的老大比尔.盖茨看着 家用游戏行业的红火也想加入,在2001年发 作了XBOX。到目前为止,在家用机方面, PS2可以设是独领风骚、微软和任天堂也都 伺机夺位。掌机方面则是任天堂和索尼两家 独删。可是游戏业的霸主之争还没结束,下 一场主机大战的帷幕正在逐渐拉开。而且任 天堂和索尼都在原有传统的基础上将各自的 主机加入了新的游戏元素。这是否意味着游



有方法的租型。

一台新主机的诞生、它的外观、手柄和游戏都会影响到它的未 那么在20年后,人和主机之间的接续,还是会通过手柄么?

来的接续方式,未来的"手柄 统的游戏操控将被全面



任天堂的Wii是根据手柄的原理再加 上经验的累积设计而成的。它的成功让 我们对20年后的游戏接续装置产生影 成 疲劳感。同时证案的

身讲行控制? 以近些年来的科技 发展来看, 相栗做到迷他"招给 力"的游戏也不是不可能。例如 皮肤上的静电, 眼球的运动, 肉 眼看不见的物理电等。通过仪器 对这些能量的勘测计算, 再用激 光模拟出游戏的影像。这就会出 现一种全方位立体的游戏。图 20年后的动作游戏也会随即

动作,通过玩家的胳部发 信号反射可以操作选手, 并且 身也可以權拉体验出视觉。

<mark>人类的五</mark>感全部都可以被感知 更高智能的游戏只需简单操作





超能力?在空气中挥 动手指即可操作游戏

即时,有一种特殊的意义。然而,在 20年后也许新的装置会取代这种特殊

静电" 是指肌肉在运动当中表 皮上产生的能量。而基于这个原理 通过在手腕上绑上电极来测定"静 电",并使手指的活动具有操作能力。 饮种技术辨别做"酶由连接装置" 通过测定手腕上几个部分的"静电 可以实现更复杂的操作。只用手指在 空中划动几下就可以操作游戏。这简 直就是幻想中的手柄。对此牧野泰 才先生进行了专门的讲解。他说道

这个技术非常有意思。从手指传送

既手指诱动的时间还 要早几微秒。也就是说 静由连接装置"会

比手指更早地做出反 应来进行操作。 换句话来说当我们玩 格斗游戏的时候。就 可以做到提前输入指

令。另外牧野先生开发的'静电连接 装置"减去了测试时错绘复杂的线路 制作成了更为便携式的护腕型。看上 去更适合于格斗游戏。预感在20年后 静电连接装置"会成为格斗游戏的

十根指头全部可以使用, 体验操作快感的触摸屏。

这种便利的操作方法已经完全体现在 任天堂发售的NDS上了。这种简单的 触摸操作让老人和小孩更能容易地 接触其中的游戏。然而、现在 "CAD 中心"有一种更令人注目的次世代触 摸屏"NEXT LUX"。之所以称之它为 次世代产品是因为通常的触摸屏只能 于1点进行操作。而这种"NEXT LXU" 可以3点同时进行操作。当然有人会问 "只是1到3,这个数字会代表着什么 特殊的变化呢> * 简单的来说就是1到

起到不同的作用。比如2个手指点住 画面中物体的两边。同时向两边拉拉 这时画面中的物体也会随之变形。因 此. 内容的表现力也随之大幅度得高。 而且在同一画面也可以同时两个人 进行操作。当然也支持玩家之间的 对战。随着时间的推移3点以上的操作 也将登场。也许将来可以通过触摸屏 功能抚攥游戏人物来传递感情也说不 定。不过似乎这样的游戏方式要上升 为限制级了。

只用眼神就可以追到美女

使用视线就可以操作游戏。对于比 较懒的玩家可以说是最终幻想。然而就 是这种原来不可以想象的技术现在已经 视线连接"技术。通过3个错像从 来测定人的视线,再经过电脑来确认 膀睛正在着什么地方。就以上的理论 将来我们只要通过视线就可以搜 作电脑之类的产品了吗? 对于这个疑 我们同样要求助于NTT计算机解决方 案研究所,这次为我们讲解该技术的权 或代表長大野健商先生, 在果访中, 他 视线和鼠标的速度比 之后我们见到了采用"视线连接"技术 制成的打翻旅游戏 经过实际操作确实 只是用眼神就可以打中腰鼠。 (这难道 就是传说中的维技"用眼神杀死你"。

以政击怪物。甚至只是注视就可以和游 戏人物坠入爱河的美少女游戏也会随之 登场。虽然现在还是在幻想阶段,但这 样直观的操作、会不会给游戏性带来 改变呢? 将来用手玩游戏会变得很无 聊么? 反正现在还不知道,我们就期



在商业性VR展览会上, 我们看到了不同的显示器

6月21日至23日、在宋京的A big site 上举行了第14届名为"现实与虚拟"的 展览会。在这个展览会里、土办省主要 系。以及各种连接表置。还有其他一些 可以对应别游戏方面的新技术业也在这 里汇集。各种各样、令人恪守的技术不 断进入身价和现场。

参加显示技术的公司有, 三菱、松 下电工, RealVizin东,现象所, 在这个的 步力, 非常引人注目的战型场票的 影像表示系统, 这种系统的医面是最合 乎人类或野的形状, 再加上它是采用巨 拉面面包容的感觉。 他许这种技术会成 为显示器处未来的发展趋势, 只不过要 发展或是未来的发展趋势, 只不过要 发展或者来不可能。

用还不太可能。 一这种能够基础来的屏幕在 使提供上是非常出色的。 為非特所等如原因的产品原C用 的头膛显示器。这种提示器的实成是人 可單級單第。一只跟請者者面面,另一 只跟請求持高常的裝飾。这种转換的技 思想。那种未来的感觉确实有量不一般的 於實价值。除此之外还有一种名为「Dual [1982]本/的 別票已处好拍销售。价 格为198500日元,这个价位好像他不太 容易检查接受。



20年后便携主机的发展宏图 软件模拟真实天气与地形

随着NDS的人气爆 支 接觸式游戏游戏的发 接触等受关注。今后 当公平与的进化。2004年 1007年 1

(類例" 1 ? 就便携式游戏的现 广游通常先生录 "当初 由均在3



进入各家各户的时 《共成成后的真实与石肤大程度上取决于是石符合人的》》

候,只有那些新闻及现场采访之类的节 目越受欢迎。但其它节目的内容并不尽 人意。这就是所谓的一个事业的"黎明 期间"。而现在的便携式游戏就停留在 设公一个知识阶段

自1989年4月21日任天堂发售了 GAME BOY以后,已经度过17个年头。之 所以过了这么长时间还称为初级阶段。 其原因有两个。1. 爱游戏《口袋妖器》 《我们的太阳》一样的经典原创游戏戏 风毛鳞角板块沙。2. 大多数的游戏是从

使游戏变得更加真实化、多元化、想象
 一下、一边移动一边游戏、玩家可以不用去看画面 凭着模拟出来的视觉、听觉 數學 原學家排行演費

觉、触觉、嗅觉来进行游戏。" 使用朝的物具来领债素衰

"年易及上面的接触配置已经全一个应言的语品一样转换完定",就像吃上 的WMEDOMS—样。这样的成功,我认为 非常了不是。但另一分面我们又不能见,我认为 有完了不是。但另一分面我们又不能见, 研究;来也现象的东西。 相缘上面的故 法。 相信服务人会交 被影影的的新格思。从 "Touch" (Generations)如日号的新格思。从 "Touch" (Generations)如日号和一位 的游戏,其实已经变得一点几乎像游 者了。四章是于它的应由作品是一

的努热也只能样之为"果怎" 自1993年之繁化登场以来,游戏机 游戏机的基本因素并没有大大的改变,就 这一点,我们希望使得此游戏机的站上, 他的父展中限高家用游戏机的站上, 独们在这里会分配好格,而家 用机眼;精彩的未来几乎是每个玩家都

根据语音录入功能的不断进步 和游戏人物交谈已经不是梦想

声音识别的问题在于?

ADVANCED MADIA公司的和田周 久生生返道: "成功的使一项新技术从 开发到实用化、幕后会有着无数的开发 者在流血流泪。"现在版(声音的记录 与识别)问题,国内外的许多知名PC企 业都在为它的实用化而努力着,但真正 能达到实用级别的几乎没有。

在同一家公司,一种Ami Voice的声音识别引擎已被启用。主要用于医院的电子病历制作,会议的录音以及外文的电子,现在这种技术的成功已经被医疗业、政治领域这种使用特定语言的地方所肯定。

同时ADVANCED MADIA公司为了进一步 推进此项技术,主要显用 了2个步骤。1、替换声音 的数据。2、使用日语变换 机能输上流确原文。但第2 个步骤的处理上现在还存 在些限制。

为了防止字体不同 而发音相同所产生的冲 突,建立庞大的语音数 据库是必须的。但就现 在的情况来说是不可能

在 的 情 况 来 说 是 不 可 能 , 就 算能 够完成 , 也需要庞大的记 忆容量。 看来我们只能企盼游戏机内置

硬盘的进化了。 手机也可以完成声音最入1.2

同时4DVANCED MADIA公司开发 也一项新的系统。通过把壳人的研节数 码化疗人电脑线端并结合振务器里储存的 日本市变换的泥。最后设置在股内, 手机也能够实现语含金元。如果平机可 以的话,那么明有更大亿亿名量,更 高处理能力的高效机也可以做到这一 点。公司将即用先生也表示公司正在諸 人級乐章业。相信支持这种技术的游戏 会在如阴不高规划坐。

来與的遊中人的感情也可以發明的 ? 据和由先生的表示在不久的将来 "对手识别技术"。亦告请所技术 以及设证方的"感情识别系统"都将实 起于发。这样一来,声音录人的现象 也会大幅度越来。随之可以和游戏 动进行交流的游戏也会好开发。20 后,无论例时何地都可以自然的进 音录人。如果这样的技术完全被 动场,那么或单处的激步升步会到 的话,那么如果如激奋升升步会到

一个新的領域。



4 連市日本比美な末上をかせ得り他? 之后、广瀬通孝先生又対使博式跨 致的将來阐述了自己的观念。「便携式 等及的将來有着无限的可能性、随着変 在的接续以及GPS的搭載、硬件本身的

的书书用之了自己的成本 读明 或的符字计看无限的可能性。随着或 的接续以及GPS的搭载,硬件本身的 约已经基本解决,接下来故要取决于 储的服务和游戏内容是否精彩了,而 至末面在自前已经发展拥十分迅速。 信信快快发卖捉了。

广濑先生还说 携带游戏机本身

电视机的图像显示技术, 也会随着进化而进化

游戏的单一进化。却没有电视的技术 高的改革。这个道理是说不通的。虽 我们现在还停留在追逐数码电视的势 之中。但20年后的电视会变成行业样 20年后,我们将被电视所感动。 越看次世代游戏机成为话题的中

超看从但代码及机成为沿面的平 。 追求更高显示技术的时代也将来 1. 20年后的电视会变成什么样。抱着 1. 4个问题。相关记者也采访了 N+X放 退技术研究所 80岁之 7.火生。他则 量似了2000年对始及火使用的 即向哪樣被技术和自驾高清晰电差。但 这种技术的研究开发,其实在1904年就 用要花如此的时间,尽管这样,现在的 果实在大型到达了高级有压度,另外还是 方面,我们在1994年已经开始了新的研 实现目 地面解析 我们的自标是在 7.76年被批准的企品。



硬盘的储存量是现在的1024倍!?

终来游戏机都会搭载硬盘的话 那么硬 意本身的储存量也会随着提升么? 会有 什么样程度的提升呢?

距今50年前的1956年。IBM开发出 世界上第一台电脑磁盘存储系统 那时的硬盘 (RAMAC) 共拥 有50个自行车轮胎那么大的盘片 (24英 寸1 重叠而成,然而如此庞大体积的硬 储存量却只达到5MB。现在我们所 使用的硬盘大多是在3.5英寸左右。储存 量各不相同、假设最大为500G的话。那 么将是RAMAC的1000万倍。仅仅50年就 有如此的变化。到了20年后、会变成什 么样呢? 就这个问题, 谁也不敢做出明 确的回答

据了解、確認的容量、通常1年会 曾长40% 而2年会增长1倍。而这种增

本的权威机构日文 (Hitachi Global Storage Technologies) 给我们做出了解答 现在我们拥有的技术领域来看 硬盘客 量的增长率在未来的5年之内还会保持着 1年增长40%的速度" 我们就这种解释 进行一个初步的假设, 20年后硬盘的储 存量将是现在的1024倍。而且就理论来 说硬盘的尺寸也将会是现在的1/1024。便 携式游戏机,手机上都可以搭载大容量 的硬盘。那么,通过便携式游戏机就可 以运行大容量的MMORPG游戏。《可多



·CELL处理器的技能也是临外现成方比的

20年后的电视主题"临场感"

设纪"招高解析度"申视在2005 年日本的"爱·地球博览"节目当中曾 经作过介绍。知道的朋友相信也很 多。一般我们现在使用的"高解析度" 电视只有1080根扫描线。而"超高解 析度"的电视却拥有4320相扫描线。高 达4倍的精细度确定让人惊讶。但单 给的提高解析度并不是这次开发的关 键。我们的主题是开发出具有"真实临 场感的电视"。在这里或们或通用人类 工学的角度来进行分析。从画面的不同 的角度增加视野角度可以大幅度提高 临场感, 试验证明从水平30度提升到 100度以后, 饱和效果会有着不一般 的提升。再有,如果视野角度达到了 100度的话,拥有的不单是临场感,还会 有一种要被吸进高面里的真实感。 同时就算在近的距离现看时,也不 会看到像素构造以及锯齿。这都得 归功于4320根扫描线的强大功能。当 然、拥有强大的音脑效果也是这种由 抑的患占ラー、接情接見示它的資腦 已经可以达到22.2CH, 这个数字听起 来确实令人感到吃惊。记得XBOX360 也只是对应 75.1CH的音频。由此可 以想象, 20年后的游戏究竟会发展到 什么程度呢?

3次元影像与可以兼起来的显示器 电视的正统进化应该还是基于

'超级高解析度'技术。同时、影像的3

次元化会成为其进化中的过程之一。"杉 之下先生向记者讲解到。的确, 近些 年来3次元影像技术的开发正在盛行 。而且, 这种技术被运用到游戏上的可 能性也相当的大。

接下来, "折叠型显示器" (可 以弊起来的显示器)将他为NHK的误转 术研究所的研究逻辑。因为这种显示器 可以轻松方使地携带、考虑将来可以 随时随地的接续游戏机进行娱乐, 现 在正开始为它的实用化价量进一步的研 究。在最后杉之下先生总结道:"将来 作为电视的使命就是让我们能够体会



到身临其境。"相信游戏也会向整弦 个使命迈进。在20年后,游戏和电视还 是不是一对不可分开的好搭档呢?,未 来的电视游戏会演变成什么样子呢? 让 我们来拭目以待。



不管是Will的 Broadway, 还是 PS3的Cell处理 器、为了处理各 种复杂数据, 里 面据搭载着高件 能的CPU(中央 处理器)。在这 里我们会围绕着 未来更高效CPU 的讲化问题来讲 行简要的提讨。

夜亦的皮展。游戏机 010年、2018年末日前

心的角色 次次世代"游戏机开发中!?

"次次世代" 游戏机开发中(?

以进行各种数据的运算 是因为在内部

是在不久的将来 随着这种技术界限的

新技术的开发、首先会运用到游戏上

随着游戏机性能的大幅度升级、相信GPU 的集成密度也会有着相应的提高。但提

增加CPU的数量到16倍1 ?

量。而且不止是这样、相信在2015



THE STAND OF THE STANDARD OF T

其实从FF3开始才有了真正意义上的 FF、部历了一代的不成熟和二代的弊索之

梯于今年8月24日与玩家见面。 - 请参询目前的开发讲的

一 赋予4名主要角色不同的个性特点。 估计是件辛苦的事情。这是不是在FC时代 被一直型表现的呢?

田中■我个人在当年3代开发结束后,觉得 游戏故事在表现手法上比较欠缺。所以借 着这次的移植机会,我争取将主人公们的 个性表现出来。其实这是我一直以来的一 个决定,一定要在移植作中完善原作的不 足。在这回的NDS版中。4人的个性朝明,

将从每个角色的角度来表现游戏的世界。 ——4人的个性以及性别, 基怎么决定的呢?

图中事选是和決野他 们商量之后决定的。 型對國起当初与四中先 生的谈话数觉得很有意 思。他认为把4人做成特 摄战队的红、蓝、绿、粉 4人组比较有意思笑》。 本像游戏主人公比较好,

希認通过玩家的想象。4 个角色之间能出现各种 关系上的变化。 搜野面角色的性格和个性已 经验验的性格和个性已

必须物4个人或名子, 可能个 太习惯电。现在的玩家都想快 遗开始游戏,而且在不了解角 色的性格时,起名字是件很困难 的事。如果将一个角色起了自己朋 农品的情节中,这个 角色突然与生历成仇, 那时玩家的心情可想而知。 一一整了4名主人公,其他的NPC从形象

到性格,也刻而得十分深入吧。

使評■是这样。各种角色之间都存在各种 关系,还会追加新的剧情。我们很重视这 方面的撤写,请玩家们期待。本来决定让 1个NPC加入队伍、完成5人的战队(契)。结 来受到了两面尺寸的限制,所以变成了随 和电NPC用来繁帥。

田中圖这次的战斗场面,主人公4人就基本 上用足了NDS的机能,如果再加入一个角 色,就必须减少一定的多边形。相信实际 操作之后,就会明白。战斗中只使用风际 的一个屏幕,因为如果使用两个屏幕,机 机会数生分散,就达不到我们想要表现 的效果了。

——关于战斗系统,这回3代中采用了传统的回合制,没想过导入现在FF系列旅行的ATR系统和

進野圖剛开始有这种意见,但不管怎么说 本作也算是3代的移植,我作为当时3代 FANS中的一员、觉得有必要重级原作的操 作應。不但没有采用新的ATB系统,而且 原作的服务系统器被保留了。

田中團回想是他时戶匹所來結束的时候。 練弈想再定着一下战斗系统。可能的话。 希望加入一定的战略要靠。不过,在《圣 剑传说2》中实现了。真实"圣蛇"不同不是 最初是同一个之例,但由于各种思则,开 发队伍分成了两支。开建F44的队伍使用了 ATB系统,开发"圣蛇"的队伍在战斗中 加入了战略要等。

」这阿在NDS撒中的地图上需要解谜™7 漢野圖與然是30的画面,游戏的感觉和2D 差不多。一些开门的情节会通过30过场来 表现。关于隐藏通路,隐藏的方法和2D— 样,比如虽然看不见门,实际却

可以通过 基本上也就是

日中弘道(前) NOSATTSO号 深来制作总盘。SOUNEF案的并至人员。お任代版代刊的基本语 市 本格元表作是FFI.FC、USBASONC PSE 版FFII等。 展野電化面 NOSATSI的制作的人,電話供PSE 版記、報之等全米等)的制作人。也多均 信託子軍工的 付ける。

THE SEC.

接野國時和业间的关系,全部重新设计。相信3代中的各种丰富的职业给大家 留下了很深的印象,但根据职业的不同, 也存在着很多局限。这回在这方面做了很

大的调整。

田中圖FC版打最終BOSS时,职业就只剩下"彩者"和"资者"了。当时是这种制作患期。但在开发FF11时,投认为即使到最后也应该使用自己喜欢的职业。这回应该没有这方面的担心。

——無果喜欢"風水鄉",在打最終 BOSS附也可以保留职發吗? 田中屬是的。但是使用不同的职 业进行游戏、难度会有所不同。

如果在职业的组队上认真研究。

的RPG要难一些。比如很多重要道具在 购买上存在一定图准,和最近的FF不太 一样。

田中圖在难度的平衡上,由当时制作 侵勢數据的青木和底全部进行了认真 地调整。包括各种建具、宝箱的位 里等等。本作不是只按A敲可以顺 利进行的游戏,如果不认真利用 未取、职业组合等系统,游戏的 难度将会做大。

——关于游戏中取得落下的道 具,有什么变化吗? 没野咖本作中保留了这个系

统。目前还在做进一步地 调整,主要是关于一些可 以检到但买不到的道具。

一当年的FC順中,落下的道具可是非常

田中圖在当时开发接近尾声的时候,其实 还剩下很多没有配置的道具,所以载…… (笑)。不过,NDS版中这方面将会比较 平衡,而且甚至有只出现一次的道具,如 果得到了将会根牵运(笑)。

一游戏的最后会有大的调整吗?

图中面在19前的最近调整的。 此是成份 一年便性定理等的方面,比如"写笔 战士"专用的"详笔工具"等等,到特点 设士"专用的"详笔工具"等等,这样信 进行开发的。开始时,是所有的与人是对信 进行开发的。开始时,是所尽的与战力。 实验的信用员。从未上的地位,没有人可以 代卷。但是后来因为鉴证证期而回时了美 可的的任何语语带着木和应其允,只使带着 则可的的任何语语带着木和应其允,只使带着 附近而了个公寓,在一间那子里继续游戏 的开发。现在也是来到自身的便会 的开发,现在一面是一里继续游戏 的开发,现在一面是一里继续游戏

——但是最后的两个月中,"详蕴战士" 有了很大的或长啊!

田中豐当时FC版的设计是:主人公达到 50級左右才可以通关。但是等級的上限 是99,是给喜欢练级的玩家准备的。游 欢中也给这部分玩家准备了一些可以快速 升级的礼物。

——FC版的FF3在当时是一款容量很大的 游戏,NDS版的容量怎么样呢?

田中圖当时开发FC版时,确实不想浪费卡 带的每一个字节。其实这16年以来没有移 植也有技术和容量上的问题。这回的NDS 版也是第一次使用容量1G的卡带。

一般后,诸何读者们说点什么

田中■当时FC版的玩家可以在NDS版中看 到我们心中理想形态的FF3,马上就要发卖 了,请多关照。

送野■教自己也是玩着FC长大的,我们这 回做出了值得当时FC玩家们期待的FF3。如 果能得到很多玩家们的认可,我们将非常 荣奉。

一非常感谢两位的合作。



3 17

半月刊 毎月一日/十五日出版 創刊时间1994年 定价98元

STREET, STREET

LEGISTA

CONTENTS

THE RESERVE AND ADDRESS OF THE PARTY OF THE	
水口哲也的野望 ········013	
	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·
🧱 死或生 🗸	及限沙排2022
与 口袋妖怪	珍珠/钻石026
致命惯性······030 光明力量EXA·····032	玫瑰色的卢比乐园034 勇者斗恶龙怪兽篇J035
, osc	另程「心况正日編0
游戏的未来	001
數字的谜局	016
宮本茂・时雨	殿・Wii042
恶魔城秘史	046
CO. CO. CALABORE SERVICE	
战国BASARA	2086
恐怖惊魂夜x3102	梦幻骑士5110
P. III IMARIENO	3 8170 10
马里奥篮球3对3036	恐怖惊魂夜x3039
SD高达G世纪P······037	灵弹魔女040
梦幻骑士5038	星际火狐 指令041

END-FINE.
010
056
058
064
075

|戏新聞眼、海棠游戏天下| 我们将以最快的时间,为您报道是全面的业界新闻大事。

双周注自图片

本刊讯 F3专为省合合建最大规模的 游戏展,如果变然宣布今后将不再举办 软件发行器的支持。因此明年的E3服练可 的话,大家是不是会赚破眼悚呢? 雨景国 网络Next Generation在7月底时便公开了这 -维性性的传播 其内完长野野异谱因为 每年举办E3所花的费用太大,而实际的宣 传效果等收益则远远无法赚回之前的 投入。 因此, 主办方正在考虑从明年开始 缩液展会的规模。甚至有可能停止率 办日3. 调务在发布这一消息的时候。13的 张亦方还没有正式确定来来的改管方向 因而证明站得到的消息并不是非常确切。而 后周天, 美国娱乐软件协会终于发布了[5] 官方的声明, 宣布2107年的E3展将大幅棺 减展出规模, 华办时间也全推后2个月, 而 并不会物版体办。以下我们就表看看那两 天关于这一演鬼的详细报道



明年E3展可能停办

7月下旬、姜图Next Generation网边穿 然刊發了 剧令人震惊的报道。该报道中 称,全球规模最大的电玩展"美国电子娱 SUME (Electronic Entertainment Expo) " , 将自明年起大幅熔减规模、甚至也有不再 举办的可能。

E 3 展 是 由 要 国 娱 乐 软 件 协 会 (Entertainment Software Association, ESA 1 所樂办的国际性电子计算机与电视 游戏机展览。1995年干洛杉矶国际会议中 iù i Los Angeles Convention Center, 、ACCI 首度举办、其后每年的5月份都定 期开展、至今已历经了12年,成为全球规 模量大的电玩俗事

不过把Next Generation的这则报道指 hs 由于多家E3主要参展厂商 取入为。 参与E3展所投入的百万英元计员费费用并 全有获得相对应的宣传效果, 因此将不再 健康支持E3服的举办,即便展出,也将会 取消费用高昂的展出维位设置计划。游戏 发行前们认为数百万美元的预算。应该用 于针对自家产品所举办的活动上。

由于缺乏硬件平台发行商与主要游戏 以及由SCE、任天章 能无法继续举办、应者将可能以范围与经 裡 大幅縮小的不同形式拳办,展出地点使 将会从目前宽敞的名杉矶国际会议中心转 移到较小的展示会场、也就是说今年5月60 结束的E3展,将可能是最后一届在洛杉矶 国际会议中心以传统大规模方式展出的E3 屋、由去全里F3的综合

到Next Generation发布以上消息的时 键, 本办单位FSA添来对于汉别报语作 出正式响应。因此, 初彩斯到这侧消息 的玩家都最着一颗心。不知道E3未来的

1面的消息公开之后没过多久, 美国 娱乐软件协会便于当地时间7月31日发表。 预定2007年举办的美国电子娱乐旗(E3)。 将以不同于传统的展出形式举办。至此, 人们的担心管是减轻了一半、但容够会变 成什么样子,还是大家比较关心的。因为 F3是当前全球最大规模的游戏展, 而且现 在欧美的游戏市场呈现出突飞猛进的发展 态势, 作为本土的游戏展, E3每年都是业 界以及多方美术的集点、许多需大的消息 会在这里宣布,一些重要的划时代产品也 都会选择在E3展上率先公开。如果规模大 幅缩减,那么其宣传的效果和要失主的程 度也必将受到很大影响。

至于进行改变的原因,美国Next Generation网站之前也报道过了。就是由 F-多家E3主要参展厂商一致认定参与展出 即模不断扩大的F3属基础对于庞大、目示 法获得相对应的效益, 因此将不再牺牲支 持现有的大规模展出方式、更不再补费数 百万美元的预算租用场地设置豪华展示摊 位,于是使得2007年E3展的举办可能生变

本次FSA发表。2007年F3届約届小形 式确实将会有量大变化。不再领缘以往以 豪华盛大的摊位与表演活动来展出的大规 模商展形式, 面改以专注于媒体发表活 动,以及针对全球媒体、零售业者、开发 人员以及其它业界相关人士的小规模会晤 支荆方式拳办, 不过活动中仍有机会可以 进行游戏的域证展示

ESA还表示,由于近年来游戏市场办 向全球化,各地都陡然举办了各种电玩展。 如德国莱比锡的"游戏大会 (Games Convention。GC) " 、日本东京的"东京 电玩展 (Tokyo Game Show, TGS) .

微弦等各厂商自行業か 的活动,因此举办秘大 规模单一电玩展的必要 性已不复存在。

ESA的发表可说是 证实了先前相关传闻接 通的设法,这也表示以 往各大游戏发行商耗资 数百万年市搭建的豪生 大型原产 公及用条件 华丽布尼与《动来明 参属者目光的E3展。 格主式商上创意, 明年

F 3 瓣 的 实际 瓣 出 玢 楷 " 其实E 8 的 亏 本 经 管部 分 是 因 为 其 远 管 模 犬 造 最 的 , 如 果 并 致 婚 骨 将宏大幅缩小,并以个 道观众的话,那么门集的收入也可以太大减低展会的成本

別帯の的发表会与も活表動力す。 另据相关报道指出, 2007年E3期的原 出现模特由2006年的6万参观者,缩减至1 万参观者或以下, 并采用事先邀请方式 时前也由概念的5月研究至7月、解出绘点 (1) 徐定 : 各杉矶, 不过场地不会设在往年 的 為利司因新会议中心 不过SCE、任天 空 微软等大厂商子会因此而静原、他们 仍将安在明年的EB展中努力独立的发表会。

2007 F S属作确切解出方式将于未来 几个月内承步提划。并于后续正式对外发 表。究竟已走过12个年头的E3展,在朝年 将会以什么样的面貌呈现于玩禽面前?将 会使我*1下 个值得关目的焦点 而对于 这样 个事华的哪会就此小寂, 将朝 大 展外作用班手、「人」「我们可以在专家赔偿

承交展出游戏与摊位内容的信息, 自前包 含己, 布与未公布在内, 共有323款预定 展出游戏,包括50款线上游戏,游戏奏的 与制作平台之分类统计如下 动作过关类 77款、角色扮演美38款、益智解谜类28 飲、模拟仿真类19款、飞行射击类10款、 竞技运动类10款、动作冒险类9款、赛车 竞速崇9赦、其它类型123款。而这其中 PC游戏89款、手机游戏87款、PS2游戏34 飲、PSP游戏9款、Xbox 360游难7款、 NDS 游戏7款、PS3游戏5款、Xbox游戏 1数、NGC游戏1数,另外还有其它平台 的83款作品参展。

另外, 截至8月1日为止, 膜出规模已 达140岁厂商共1709个摊位,比7月初所公 布的统,十资料略有增长,早已凌驾去年的 131完多展厂商共1433个接位的规模、参 属厂高与属田玖藤銀界岳尾シ最

即将干年底推出Wii主机的任天堂。本 次仍旧按照惯例不参与东京电玩展的展 出。也没有参与东京电抗居论坛的主顾海 讲。目前也还没有任何游戏厂商发表将展 出Wi平台的游戏。因此任天堂将如何脸 着至京电玩展举办的热潮。为年底即将上 h的Wa主机进行宣传造势,非常值得人 们关注

相对于刚刚宣布缩减规模的美国E3 暝, 日本人似乎要复得"财大气相"-些,这种现象实在令人很难理解。因为现 阶段日本的游戏市场明显萎缩 而欧美市 场有扩大的趋势。不过投拿的情况却正好 相反, 东京申州网络维扩大规模, 而F308 知维施设下西岭入大景奇金, 这无疑跟两 个网会的显微模式有关, 因为有意由扩展 还有失量的普通门架收入。



11,13 K 东京电玩展首轮消息公布 车和电抗凝生办单位日本计算组织乐

供货商协会 CESA 干 8 月 2 日发表 *2006年年京東玩展 TGS 2006 + * 首指 展出信息,包括预定展出游戏以及展出排 位内容等初步信息 均历束参考

数字 1月21日 9点,已每93家参展厂商

的ChinaJov大



ndoy都办业今一直呈现出繁荣的景象,然而这种而照然藏的问题只有准备正立意到了呢

"中国国际数码互动娱乐产品及技 术应用展览会(ChinaJoy)是继美国 E3 展, 日本东京申标届之后的又一同类型 互动娱乐大展 · · · " 每次重复这句话的 时候, 都有草名的自豪感。我们中国的 游戏属全可以称得上是"世界第三大"。 对于一个发展中国家来说是何等的荣 糠。转眼已有四年了, ChinaJoy有了因 定的举办地和开展时间, 规模基本每届 没有什么大变化。而内容也是一样一 也许作为一个网络游戏玩宴会崇得很兴 奋,然而在电视游戏玩家眼里,这届展 会兼吸引人的是电视游戏。然而最终做 暗衬的还是电视游戏。或许ChinaJoy根 境的感觉,这种感觉绝非是在家用电脑 本就不是家用机的展示舞台。

維本属屬会来说。像SCE的PS3以 及中·サ KONAMI SEGA等等名厂 商的卷展都是值得申报游戏计室关注的 看点。不讨这些厂商在这次展会上究竟 带来了什么? 不妨我们稍微来回顾 下。

展出内容充实的形态

行商,EA的展台一向是最有参观价值 所震撼了,现场不时爆发出掌声以及发 实际感受来说。其中的弊端还是不少 的,而且他们每次都会带来不少成玩的 自内心的惊叹。这也许就是现场参观和 的,而且每年出现的问题都 样,根本 作品。该次的EA当然也不例外,居区的 屏幕里面一直在播放《崇誉勋章 空降 要花费1个小时在排队上面,然而大家 兵》的游戏动画,而且爬台中也提供了 多款已经发售了的360游戏试玩。其他 些申翰游戏也就不多说了。总之在EA 的展台里,参观者们真的能够体验到实 实在在的东西, 而不是那些内容空洞的 表演和一些不知所谓的活动。

E3胴版也轉彰十分

而除了EA可以让大家玩到一些游戏 之外,本届ChinaJoy上的另一大看点就 是索尼尼台的PS3了。相信听到之前有 关PS3将要出展的消息之后,不少玩家 都会想要抢先在国内亲眼目睹这款次世 代主机的庐山真面目, 所以很多电视游 戏玩客入场之后的第一件事就是百奔客 尼的展台来 探究竟。

许会导致PS3游戏的展示会受到影 响。不过到了现场之后才发现、原来常 尼也是早有准备的。一个完全封闭式的 隔音播映山蘇然矗立在常尼的展区当 中、这个方式最起码有两种好价。一是 隔绝了外界的杂音,同时又能确保内部 环绕立体声的音乐, 第二射是可以控制 参观者的数量, 不至于止环境太拥 挤。而从实际在甲面欣赏游戏预告片的 效果来看,这个封闭式播映间还是起到 了一定效果。至少71声道音效响配合大 屏幕的演示给了到场参观者 种身临其 看下载预告片所能享受的。这里由摄放 的预告片基本上靠括了今年E3上层出的 所有激动、不讨论有 (FF13)、前颇有 得多人又要失望了。而在预告片的最后 则有15分钟的完整版《MGS4》预告。 到场的很多玩家虽然在之前也已经看过 很多論,但是就现场气氛来说。当大京 **站在大屏幕前,并且耳功配合了7.1声道** 作为全球最大的游戏软件制作和发 的环场音效后,人们都被次世代的游戏 实呢?就本刊记者连续几届参加展会的 在家里素申脑的区别,因此針質是至少 还是非常执着地想要亲自才体验一下。

原来还担心因为现场过于嘈杂。也

索尼在PS3游戏影像的展示方面做 得很不错,但是PS3的实机展出就显得 稍微不太厚道了。一个孤零零的台子、 上面放着主机和手柄。并且由于无法特 别,近距离地观看, 另外也没有提供任何 过玩, 因此这台首席光临中国大陆的 PS3主机完全就像是一个装饰品,它的 出现只是吸引了很多人举起相机拍照解 念,而其他作用则不得而知。估计本久 展出的也只是模型而已。用真机来做装 饰实在是没什么必要。

永远的胜利十-

因为有了胜利十一人系列。KONAMI 的展台无论在什么时候都是聚集着无数

热爱足球的玩家。在国内, 很多人买PS2 就是为了EPWE。而这次KONAMI在展区 中事带来《最新的《胜利十一人10》,并 在现场举办了专门的比赛。其实大家都知 道, KONAMI并没有打算在国内发行这款 游戏的行货版。但这种手段的宣传效果倒 長非常理恨, 好嘗不田秀溶和抽浆一类的 方法、也能让自己的展台备受关注。而除 7WF之外、KONAMI的原台基本都是以 街机游戏和一些老的PS2游戏为主。试证 的 A 振名。这里应该管果除了FA > 外書 能吸引电视——游戏玩家的地方了。

世裏和史·艾的中国战略

SEGA在中国有着相当数量的忠实 拥护者。然而世幕在中国的发展方向却 含弃了这帮从MD时期就开始支持它的 云家, 现在的世裏看來的是中国的因為 表级。不过世篇的网络和其他公司也不 太一样、他们的产品也或多或少与家用 机游戏有关。就像之前传闻的这次他们 主推的产品就是大家早有耳闻而且期盼 已久的(莎木ONLINE), 不过当人们 **基怀着希望来到世幕的展台时,却发现** 根本没有这款游戏的踪影。而且世嘉的 展台非常小、提供试玩的只有一款不怎 么知么的卡通风格游戏, 肥些试证文款 游戏的也大多数是年纪比较轻的玩家。 在中国玩家心中有着非常重分量的

史,艾这次走的路线也和世嘉一样,除 了几款正在中国运费的网络游戏之外。 完全和家用机无关。在对网络游戏不怎 么感兴趣的人看来, 史·艾的展台几乎 没有留恋的必要。我们这里也就不想多 说什么了。世襲和史・艾在中国所走的 路确实非常务实, 他们知道在中国推行 家用机游戏根本没有利益可言。所以干 临用自己的招牌来吸引为数众多的网络 游戏玩宴。他们的展出内容也不过是脆 应地域的需求罢了。

进步不多,缺点常有

行振喊着"世界第三"的口号。这 也许仅仅是指展出的规模,然而就质量 来说,这个第二的称号是否真的名割其 沒有丝毫改藝。作为中办者, 能够形成 这样的规模以及吸引大量外围知名厂商 **萬名參解的确提一件了不起的壮學。然** 而展会得以举办并不代表就是彻底的成 功、包括展会的组织管理还有其他方面 的监管也很重要, 否则混合就会变得像



赶集一样。秩序混乱而且影响展出效 果。下面我们就数数到底ChinaJoy上有 多少需要改进的不足之处。

首先要说的就是展会的举办时间。

去过上海的人都知道,7月底是上海 年当中天气最热的时候、赚天时如同下 火,而阴南时又如同知祸。就算展馆内 部有空调但场内数以五计的人流计空调 的效果大打折扣。看着明年的展会举办 时间又是在7月末,不知道外埠的朋友 们到应还能不能提起兴趣再去卷短呢? 其实像第二届那样在国庆节前后举办是 最理想的,从另一方面来说,不用开空 调起码也可以节省展会的成本啊。

说了天气热、当然就要说说人多。 其实对于一个展会来必会观的人数多是 -件好事、但由于China lov的影响力日 益扩大, 越来越多的非玩家也喜欢来参 加、而他们的目的也绝非是为游戏而来。不 为看游戏, 那来这里干嘛? 何何那些厂 高呗,一个个的明星代言,使得游戏展 变成了廉价的明星见而会。平时需要最 心上五元重价才能参加的海现金或者是 见而会。而今只需要几十块就可以见到 好几位,那些追星族谁不愿意来啊?而 这帮人在看完明是之后又有几个会顺便 定这个公司的游戏呢? 可怜这些抽涂不 悟的厂商还是挪爵去花大价钱去做那些 没有什么实际意义的所谓官传活动。



天气热,好歹还有个空调。人数多。 也不至于根本走不动。而最让人无法容 忍。而且几乎没有解决办法的就是现场 的噪音污染了。这个问题由来已久,而 且主办方也意识到这个问题还出了一个 告示, 不讨终亦是缺乏监管力度, 大部 分展台环是你起了巨大的蚕箱。用"声 波武器"来互相打压。会场中各种扩音 器都是超高分贝作业,只是设它们声音 大的话, 重要侮辱了这些广商的"驾 力"了。如果你站在这些扬声器的边上。 你可以感觉到你的心脏都要被舞出来 了, 耳朵卯基本尝了。参加完一天的展 会之后, 明显感觉听力要过很久, 段时 间才能恢复。这样手段能算是高明吗? "有异不在声高"的道理大家都知道。 可为什么那些参展的厂商不会用自己的 产品来吸引大家。反而会依靠这些噪音 呢? 真的希望主办方在下一届的时候 定要严格控制音箱的音量,否则真的会 损害参观者的健康。

最后 点让人无法忍受的就是展场 的卫生状况了。看着满地的垃圾,你能 想象这是在逛游戏展吗? 恐怕连一般的 禁市场也比这干净吧? 作为ChinaJoy独 有风景线、参观者们手中的各类宣传 袋、海报、宣传单都可能会成为垃圾的 来源。这里我们就没有必要指责主办方 还有参展厂商了,只是想要提醒那些参 现者。做一个文明的参观者、注意公共 场所的卫生是起码的常识,场内的垃圾 痛还是比较明显的,只要多走两步路。 参观环境就可以被保护了。

7月26日

●無人生化を 1 (1) (\$1) (\$1) (\$1) **** y a m * N 49 10



● 本厂品PF PS 表 指维士专持PSP与NESPISE TID BOUSB接口无效网络卡产品 "GW-US54 Mine

该产品是戴PC用Wi-Fi无线网络卡,支持 IFEE802 11b/off 格, 最高传输速度为54Mbps, 支 特WPA与WFP加密保护功能、预定8月上旬于日本 地区推出, 采取开放价格。

● ボケーベDix RA 上午日 相美かキィー 引き落、微软 物物可能推動原理,Xpx xxxx 常生表。Linno 1990年 10% 大き子 ・大型出資さ メイル

 FA 美年, 例明日var Bc A rg。→1 ... 日も母体表 at 門本上衛子, 2016(前起於 世界高級學生 1位 * protection of the property a 这些游戏开发 商总数超过208家、覆盖了全球11个国家和地区、 而这次发放的开发机数量达到了历史之最。

7月27日

●SCEJ于7月27日上式发表并放出「PSP 2 8個系統 (1977) 汶次所更新的内容并不是得多。不过同 时也被出了第三款过玩游戏。《详细报道语见右侧》



B 日在台灣省港出Xbox360物作器 例 (1015) 另外, EA 也将于8月5日下午2:00 到600在台北车站地下街软件世界现场举办〈勇间 尸城)的试玩会。

●供KONAMIR/作的NDS以外作价和证明的 年中的 * 1 、 其广子经售商以下目消 人。在 年级是 将 +8月15日放出最新信息,9月22日正式开张 本作 是由小岛制作所开发,承袭了前作的基本架构,并加 入全新的故事以及众多创新的设计。并请到知名卡通 动画制作公司Studio4° C来担任卡通动画的制作。

7月28日

●PR3钟次在Chinduny上出展现了 不, 人族名前 內所等與自由等更多組合的 約6 至全後長 *F 3版 ** 翻版 _ 详细扬 * 从 / 图

●山口、阿姆斯特丹的"野马中心"开展了一项戒赖 划。在这栋16世纪的古董小屋中, 你将完全与多 边形的幻想世界隔绝,并开始在真实世界中与真人 做一些诸如心理疗程和闭体互动之类的刺激活 幼。因为随着下一代超机直的PS3和Will即将投入市 而,然以全有更多的由元编是子迷生在教位与现实 的变界上。

● dB*外 d 监报的 Konam 公。 拉大生性人,岛旁 可以体质器" 生有美(MCS) 产力包 据称 (MGS4)最早要到明年E3才会提供试玩、而最新 的影像将于近日在德国公开。(详细报道请见右郎) ●SCEJ于7月下旬举办"来做游戏吧 DIGITAL MEISTER"创作者募集活动、发掘具备各种才能 或创意的创作者、参与PS3网络下载内容的开发。 b 044 518

事件 台湾省厂商透露资软计划

太刊进 近日、探配会Xhox260年产的相单会遵备F 商汤整、微软打算将销售量最高的Xtxxx360要均衡、从目 前約399美一路至299美元。以打卡索尼米多上市的PS3 26 20 年 8日。

而对PS3回将在11月间世、领头近1年的微软于新疆 在PS3排出前进行Xbox360的全球第一波略价攻势、希彼 本PSR末状稳市场之际,就先压制PSS销售量,同时保证 Xbox360向着1000万台的普及量迈进。彻底与PS3拉开美 距, 取得全球游戏机产业的主导权。由于Xbox360与PS3 未来在市场上最关键的竞争便是价格。因此,微软不能让 Xbox360在年底加上HO-DVD外接光驱后的售价太接近配 备20GB硬盘的PS3、以免市场通严重分食。

台東本厂商表示。 #Yow/360与PS3(6数)才干燥衍 只要PS3整体性能表现略微超越Xbox360,以常尼多年来 在游戏机产业所累积的经验。加上与游戏软件厂商建立的 菜厚关系、便很有机会转败为胜,将被Xbox360领先1年 的优势全部抹除。所以预订在北美进入年底购物旺季的时 候符会是Xbox360降价的最佳时机。

本刊讯

SCEJ于7月下旬 发表. 路针对 PS3平台预定推 出的"电子物准 (E-Distribution)"



图名、 集办 ** 做游戏吧: DIGITAL MEISTER* 包作老萬集活动、发掘 具备各种才能或创意的创作者,参与PS3网络下载内容 的开发。

"来做游戏吧," 是SCEJ于1996年所展开的创作者 募集项目计划,针对具备优务游戏创作才能的个人或团体 作代表、提供PS亚会教验开发所需的担关技术支持。[2] 刺激崭新概念游戏的诞生为,活动目的。本次活动则是基于 发程网络下载新售的特件,不愿限于移纹软件的销售形 式、任何具备何新点子与多样化内容开发能力制作公司 成个人创作者,钱可参与相关策选。通过繁选的创作者将 由日本SCEWWS出资来完成内容的创作、完成后将由 SCE负责贩售。

来做游戏吧 DIGITAL MEISTER 于7月21日起于 项目网站上展开募集、尺差居住于日本地区的个人、团体被 法人,不论国籍、性别、年龄(未成年者须监护人同意)或 有无经验、皆可参与募集。募集的资格为能提出网络下载贩 售内容创作的企划书,并具备完成该企划的制作能力。

PS3展出实为E3展

本刊记 本届ChinaJov 上最值得电视游戏玩家 关注的就是此次卷程的 PS3. 这也是ChinaJov上 首次展出未发售的新主 机。因此, 常尼的殿区 成为了大家关注的焦点。



不过本次的常尼联合并没有和其它展厅一样在9点开放,而 是一直推迟到了12点才并给陆续让游客进入。

PS3首次在国内亮相,可想而知有多少人想要折距度 一瞎芳宾,在规场排队的人群已经可以环绕整个PS3展区 一周了。与热情的参观者相比,索尼的展区内设置比较简 陋,除了一块用来播放视频的超大屏幕外。连给玩家休息 用的座椅也没有。进入展场的玩家只能站立举个小时左右 看完所有的视频。另外,在展区内并没有现象期待的游戏 试玩,仅有 些游戏迎精消示,并且这些逻辑都是在E3 上已经公布过的。在国内放映时也没有配上任何中文介绍 或者字幕、所以可以说是E3演示视频的完全再现。

· 游戏恐怖大片雷勤待发

本刊讯 键(生 化危机)、(寂静 (4) 20億時期形之前。 又一部由电玩改编的 養養核性片配給与玩 家贝而。 该片就是由 PS2上同名游戏乐改

编的《死趣曲》。即 「这可不是什么温馨的场面。他们

将于8月11日正式上 处约环境绝对是异常函验。 映, 喜欢此类游戏电影的玩家可要关注 下了。

(死魂曲)这个片名指的就是没有人敢靠近的铁塔 所发出的警报声,而且且式恐怖电影里不可或缺的要素 就是"音效",因此本片导演特别利用精密设计的360度 立体音效、以像是要穿透耳膜的"魔音"效果,希望使 观众产生毛骨悚然、神经紧绷的恐怖感。至于本片的故 事,则是以游戏的第二代为背景改编的。

该片导演综合竞赛示 "本片是一部拍摄埃摩相当 高的电影。因为游戏的原作非常出色。而恶想在短缀2个 小町之内就把游戏中那么深刻、那么宽广的氛围和感觉 完全表现出来,真的是根围难。不过我们的制作人员在 经过长时间对游戏的理解之后,对于剧本和表演方面都 投入了百分之百的心力、希望呈现出来的东西、影够简 8封满足电影现众和玩家。

SCEJ发表PSP 2.8版系统软件 設计反馈海查开放下

本利ill 域上次與们报准了常尼路斯推出最新的PSP 系统软件之后,SCEJ于7月27日下式发表并放出了PSP 2.8版系统软件更新,不过所更新的内容并不是很多。

PSP 2 8版系统软件的变更处包括 新增RSS模道图 片与影片下载功能、改良LocationFree播放程序的认证功 能、增加"3gp"扩展名的AAC音乐档家播放、简化图 片、影片、音乐储存的目录结构等。至于原来我们报道过 的许多PDA功能。斯来索尼还没有那么象于第一下子就全 部为PSP装备完成。而这次的更新在很大程度上也是为了 抵制最近势头旺盛的造版活动。



1 PSP这次升级除了可支持sac文件接册外,几乎没有什么用。

SCEJ还同步放出了预定于8月24日推出的PSP基契数 戏(滚动液态球(Tama-run))的或玩版下题,这也是 继(乐克乐克)与《散独》之后的第3款下载试玩版PSP 游戏。该试玩版需更新为28版系统软件后方能执行,下 發展多白細日紀开放到8月31日为上。

小岛秀夫进展《MGS4》新消息

本刊讯 德国外网站报道, Konami公司游戏制作人 小岛秀夫在前往美国圣赖亚哥的年度ComicCon漫画展之 前对媒体透露了一些有关《MGS4》的消息。据悉、小岛 秀夫否认了在今年的东京电玩展上会提供 (MGS4) 试玩 的传言、他表示届时公开的只有影像,而真正的试玩可 能量量中要签到明年F3时才能定役。

小岛秀夫还通雷、应常尼方面的再二要求。(MGS4) 的开发小组目前正着手进行关于游戏支持10800显示的相 关工作。另外,关于PS3手柄新增的动作感应功能,小岛 秀夫也表示开发小组已经尝试了一些应用这种新技术的 想法。其中包括使用动作感应于桶来拧断敌人的脖子。

另外,2006使国游戏解将于8月23日至27日在德国莱 出锡召开, Konami公司折日正式确认了参加资游戏解的 消息。届时、《MGS4》也将以全新面貌亮相、公开游戏 中登场的主要角色、剧情以及相关游戏内容。

新锐公司Q ENTERTAINMENT的野望

CEO内海州人&CCO水口哲也

名片,可以清楚地看到一行字 "OLIEST FOR THE FUTURE ENTERTAINMENT". 意思是追求未来的娱乐。这正是刚刚 诞生3年的Q ENTERTAINMENT公司 的信念。作为一个年轻的企业、却开 发出PSP版(音乐方块)、NDS版 (METEOS) 和BOX360版(九十九夜) 等广为人知的游戏。这次有机会一起请 到OENTERTAINMENT公司的两位核心 人物——CEO内海州人和CCO水口哲 也。 听他们进步O ENTERTAINMENT公 司目前的计划和未来的目标。

成立的这3年中、贵公司在业界十

水口圖当时是以 "QUEST FOR THE FUTURE ENTERTAINMENT[®] 为目标成立 的公司,现在也没有改变。如今的游戏超 旅了媒体、国界和市场、我们想朝着让全 世界玩家都能够轻松娱乐的目标去摸索。 内海雷琐在的环境是一种相互作用的交 互时代,已经形成了可以让开发者自由 内海器投和水口基本上部带着笔记本电 结的普及就是其中之一。也许10年后的 发挥的舞台。我的工作就是给有能力的 脑,无论在螺都可以马上进入工作状态。 开发者创造更好的开发环境。

织排水口先生的才能在各种领域中



1 PSP兹《音乐方法》是一数限有创意的游戏 内海圈提的。相信水口的各种灵感也会 刺激本公司其他在轻的工作人员。

说到有才能的开发者, 水口先生与 七元愧, 说到水口先生, 就会想到《开 系方块》、清潔計三次によくこうと成 5)、(REZ)等融合了音乐的游戏。鉴 于(音乐方块)受到玩家的瞩目,我们 准备慢慢进行展开。

* * 4 A A A 方 及 LIVE1 A → 2 ** 络的结合。我们想提供有偿下载的游 戏,就像有偿下载音乐和影像那样简 时代的特征。

まるかられる有所な明 水口量是的。这种"生活方式的改变"。

对我来说是非常重要的。制作怎样的游 在考虑的问题。

关于专用与用效的结合可以注意"A) 水口量没错,这正是我们的开发目标。

乎并不多,所以我相信音乐 与游戏的结合会拥有前途。

内推圖玩家的感觉显滑以 捉搜的。有单纯喜欢游戏 的 有重视音乐的 也有 押音乐当作游戏等馆品的。 我们的工作就是要满足各

种不同玩家的需求。 **食公司提供了 6個点** T 45 EX.10 mg

内海 医感觉上层比较自由。 大的公司应该没有这种条件。 3 FT S ED BANDAL NAMO

ANDRESS A GEVERY EXTEND EXTRA) . . ¢ 花支振 , 大学生制作的免费电脑游戏 水白 量易的。我们公司一个开发人员直接 夫名古屬夫见了那个大学生、然后决定的。

青公司给人的感觉是一个充满力量 而此种率换面的公司。

水□■其实我们已经着手了几个关于 (音乐方块)的计划。比如谁都可以轻 松娱乐的以世界市场为目标的〈音乐方 块MOBILE》、通过下载可以实现高清

断影像。加上51声谱效果的(音乐方块 LIVE》。当然PSP版的正统螺作(音乐 方块2》也在计划之中。

《音乐方块2》将是怎样的一段作

水□■我们已经向世界上的很多艺术家 发出参加制作的邀请、这将会是一款音 乐和影像完美结合的作品。

水口量我们邀请了20组左右,对方基本 水口量是的。比如在看CNN的新闻,燕 上都同實了。喜欢改美音乐的玩家这回 有的期待了, BLACK EYED PEAS (黑 眼豆豆) . The Chemical Brothers. 水口圖 (音乐方块) 先后在日本和美国 Fatboy Slim、Gwen Stefani、 上市、受到很多玩家的肯定。我从 Hoobastank、New Order等都答应全力 SEGA时代开始,就制作了(太空频道 支持。还有,参与前作的大泽伸一先生

也将会提供新的乐曲。 真是最华的支制作啊

水□■照目前的情况来看。游戏的地位 也确实在改变着。当初在制作《世嘉拉 力)的时候,曾经向知名汽车公司请 水口圖以前就构想过〈音乐方块〉与网 求,希望在游戏中使用某部汽车,结果 遭到拒绝。何是给他们看了3D的CG演 示,态度有所转变。相比之下,现在山 单。这种游戏的感觉非常相符现在这个 内一典先生的《GT赛车》系列可真是太 了不起了。音乐也是一样, 音乐家们的 态度也是在慢慢地改变。这样、我们就 可以开辟新的道路了。

由中国的第一品教的政策原本的表 戏才能适合新的生活方式、是我每天都 「・毎の * 0、 すっしもことで軽くきゃ 5 14 3 15

水口■世界上有喜欢游戏,也有喜欢音 将音乐家们制作的音乐加上影像,再和 虑的是混合这款游戏的音乐和影像,所



游戏联合在一起, 定会非常精彩, 4正对持令者 50001 "4

THE TOP STREET SHEET A P. S. 3. 是弱点在射代和文化的无磁站 水口圖可以说当初絡入游戏界时的专 想,正在快速地实现着。下数服务和网 孩子们会对他们的父亲曾经去游戏店买 游戏、而感到好奇。

内海疆我和水口经常谈论现代社会中的 这种混合 [HYBRID] 现象。比如网络 游戏,你说这是单纯的游戏吗?或者是 一种网络交流? 一种服务? 其实这就是 --种混合的娱乐。像博客一样, 今后这 种混合的新文化还会以各种形式出现。 水口■各种文化之间的顕系越来越岩 密,不断地融合着。游戏和音乐也借着 这种液湖, 渐渐地融合, 这样就会产生 出新的事物。

【九十九後】就是和成副的一种融

而中几乎同时出现各种股票价格, 文字 新闻等信息。如果是30年前的人突然看 到这个画面、一定会产生混乱、但是我 们的大脑已经变得同时可以处理各种各 续发表,敬请期待。 样的信息了。很多年轻人不是也在边约 会边发短信吗 [笑]。根据已经发生变 化的大脑, 所对应的新娱乐也会越来越 多。不过娱乐的本质没有变、只要根据 人们本能的需求,仍然可以开发出无数 軟大受欢迎的作品。

-般的游戏开发者都是从外找的介 原本的点 机斜线的不管表示或确定是 というかれた

水口量我很难将从其他游戏获得的灵 感,放入自己开发的游戏中。基本上都 是从外界获得贡感,来进行游戏开发的。 不只是(音乐方块)系列。 (GLNP:

水口■其实, 我正在制作音乐录影带。 音乐可以剖析的层面太多了, 填上歌词 就变成了歌曲 强调节奏就可以变成器 · 株。 特们在制作 (音乐方块2) 时。 差 以我们也尝试了自己制作丧乐。 施具体注述吗?

内海圖音乐和音乐录影带的制作是以水 口为中心。音乐发表的媒介也就是通过 电视或大众的音乐市场。这也是我们第

一次从游戏界向音乐器讲军。 通过《音乐方块2》吗?

水口圖层的。 **建现人之传会成为音乐流进的新建**

內海 如果通过我们的参与,能实现新

的流通方式、是件好事情。 水口量我们和各种艺术套进行创作上的

接触、把擦出的火花传达给玩家。音乐 的世界中有一种自然的风情。这是游戏 世界中所不具备的。

· 在水田克生开发《REZ》的针 电价据艺术 2克生在有分气所通触 5、35分钟照点 建在是后正在宏摆自 1. 的才能呢?

内海■我觉得他做得很得心应于。 水口圖但是我觉得目前还是远远不够。 今后我仍然时刻准备着排战其他领域。 内海■我们还有很多新的计划和挑战。 现在还不能诱霆。但是相信很快就会陆

非矛毛其所 的合作

在采访中、水口先生曾说 "就 算是2个小时的电影,看5回也就不 想再看了。但是我相信一定存在即 使看100回也不能满足的东西,即 使只是30分钟的影像。我的工作就 是努力实现这样的娱乐。"水口哲 也从SEGA时代开始,就是一 着眼未来的游戏开发者。他头脑 中的各种构想, 正随着科技的进 步在一点一点地实现。以水口哲 也为中心,在内海州人领导下的Q ENTERTAINMENT, 也 直在履行 着公司的基本理念。笔者可以强烈 感到这个年轻公司隐藏着巨大的力 ■. 也许符会对今后的游戏业界产 生很大的影响。我们就目以待。

7 H 30 H

 (*) からし、アルカン 「くりをは は 1,42,43% で 等・用でなける機両PCPの」 ます場合情なエーリー

● 2 为Hahx的国外地家近日目夠了一款"NGC 该掌机完全是由NGC改装而成,高度为原 主机的三分之二,目前他仍然在改造这款便携板NGC 的高度知實量。力求格其每为NGC的一半高度。



· 统定的自制的常执原在已经通及所有的宣用主机下

RHIH

●日本GDEX发导,本特出社各级和区域。Third 对数 , I Pro Gyroscopic Gamepad" 读 产品特特PC版与PS2版两种数式。预定9月上旬于日本地区推出。(详证程序表型大学)

1 × A PB上海在车辆把(標花大 - 多規約1010567中間信市场 准备开发的项目主要 包括(模花大战玩家网站)、《花组方块对战》、 (模花大战玩家网站》、《花组方块对战》、



以上四位在日本可是号称"功函数由清唱四天王"的!

8月3日

● 他在报告中表示,他的系统的人员。 他在报告中表示,他的高生能的社会规则 题,PCSUZ機能是保险PSZ海波对的速度公開等的 不規度提升。PCSUZ機能的Yzero的最新版本可以 分分例则需多级特大于且互单格心处理图用户由于 性能上的提升,最新的922版PCSUZ要采用户必须采 用便件未货PSZ 0的量卡,最好是效核心处理器,而 且该模拟基格性验支充中提下是

SCE決心严查PSP破解

本符讯 日本Devhook发布网设PSPsoftware最近贴出了一侧紧急基告,表示其发布的Devhook使犯了SCE的 版权,并已经被到了SCE的其上领电Booster的警告。从 即日起,他们将哪條所有已经发布的Devhook下载,以后 也不会跟发布等版集。

PSPsoftware科里的通告内容大体如下由于 DevHookd 45fm中使用了SOMY本身的reboot,150 bm, 所以本级改列了来自于SCE的模型。表示到于DevHookd 45m分上中多进行严重的警告。各位来追加日已经平超0 45m分上中多进行严重的警告。各位来追加日已经平超0 45m分上的平均上还使用的,由于可用继续使用。接行 已经剩除本站的相关的文件,同时今后也不会公开任何有 天DevHook的海上

推翻阿站所述,SCE只是要来PSPsoftware停止 Devhoox的发表和关闭下板,并通过RSPsoftware停止 传者,即开发者Booster。然而Booster本人并没有直接收 到来自SCE的警告。所以Booster仍然会弃继续升发 Devhoox的可能,然后通过其它的网站来发布。

本刊录 BANPRESTO发表,为了纪念〈超級机器 人大战〉15周年,将于8月11日推出纪念专辑(超级机器 级大战 Original Generation — 15th Anniversary 歌曲精选—),并于同日举办演唱会活动。

这张歌曲精选 是由制作人夺田贵 信宣修、收录了 12首《机战》系 列脉创败曲、败了 出自以往系列的知 名曲目之外、还加



入了多省全新的歌 「何往尽多机风低打命会悉失难也。 由。 它都由水水一郎、烟江美都子、影山厂忍与MD等 着名动局歌曲演唱《全新录制、并最渡JAM PropeCK型 的远播证明、北谷洋、福山芹河等与由水木一部竹间的 (机投) 15原年纪念歌章 "Heert of steel" 的合唱,以 外和女车车等数少要是身本办一座。机行士会协会

专辑发售当天晚间将于东京台场举办"Original Generation Live"现场演唱会,同样由专辑中的歌手们 暨台表演。该专辑预定价格为2800日元(含聚)。

21 預算悬应手標率先推出 P52也可夠用此項功能

本刊讯 日本GDEX发表,将引进由eDimensional 研发而且具备倾斜感应功能的游戏手辆产品 "G—Pød Pro Gyroscopic Gamepad"。该产品特有PC能与PSZ版两 种數式,预定9月上旬于日本地区推出。

"G-Ped Pro Gyroscope Gamegod" 是教者各场 态层规矩能力的需量制的激发性,提供与EVS DS DS 短期期间的十字键、双模拟框件。 8个社会单人技 组、选算键、开始键、以及宏与功度过空键。 近乎将 的助应感激动施。但如果平析的压在指数的软皮。 探测的程序对压空模型矩阵极动的理度上,农市可以 管地上来导代原本规矩件的操作。 任报性的C域中52激发中以指挥手柄的方式进行游 次、产一步操的923地所来各等的必需制度。

> "G-Pad Pro Gyroscopic Gamepad" 的这两款手 椅桶定于9月10日 在日本地区推出、 定价替为7980日元



事件 国外举办PSP创意大赛 多色套特堂机像粉管理

本羽班 日第,国外的Engadpat时发生物 了一个SD 时代大赛,其内容越至数55% 家们用任何材料做出SDP的 迪型。任假27 数日前纸名争等之危,目前任有音余款 作品低分。以下这些集命也皆约65分别是用废水利面。 东高郑、包裹板、巧克力、编集、电子零件、排干、 密包、木板等材料的作出来的。尽管有的外形并不是限 灌来。包建业中标度的全向量的









特祖 成为史上是逮销售主机

本刊识 据日本媒体的报道,任天堂NDS的日本地 区家计销售台数已于7月底正式突破1000万台,是日本地 区最快突破千万台销售售的 游戏主机。

擔任天章2006年第1季的並續接告、6 月度NDS主机 全球票+1销售台数为2127万台、分别为日本524万台、北 美590万台、欧洲与其它地区613万台、其中NDS Ltte占 415万台。

SCE語下公司开展大規模的 GT音车系列场加大开发力目

本刊词、SCE旗下负责制作(GT賽车IGran Tutismot) 系列的子公司Polyphory Digital,于日新展开入规模征才 活动,广泛精调各类游戏制作人才。

Polyphony Digital是SCE 百分之百出资 的子公司,并 山内 典担任 董事长、1998 年成立至今专



门负期的件(GT確定)系列作品。本次他们在日本参定 中面间和结构生物管作。展开入规模上占示的。广泛 设术区区公期间线限时不发问的认正程序。负责决定社会 设计区区公期间线限于大发的设计工程序。负责决定社会 特别的规模设计程序。负责党中不需要规划 对对价值条价。以及负责公司的计算机开始管理 成为行写的(GT能和中),并上位世行号之(GT赛44 Offen)的管理性影響。由本区区大大可知少为约400 Pound)的管理性影響。由本区区大大可知少为约400 Pound的等。

PS2(GT集年4 Online)的实验性运营预定 8 月 31 日结束,预验与海省也有开始部分名额。 假发服务的玩员 设计与实所管定的散继与经验,都特作为未来 PS3(GT 赛车)新作物件的参考。至于发表已久的PSP(GT赛车4 便携版》,目前系任何进一步消息。

實費發表7股Wii首放施效

8月3日

●NV DIA日前正式发表了外来式CPL S © Ouado Fx 1000" 该产品的性能非常卓越,并且与主机 的接吸方式也非常简便。在商面表现力上,电脑再次

超越了家用机。(详细报言 / 、 /



8月5日

- ・ 本国Double 中日・日・一次・「いし」、上

 ・ かいます。
 ・ なかいます。
 ・ なかいます。
 ・ なかいます。
 ・ なかいます。

8月8日



タビー・タビー・クラング・クラング・クラング
 タヴはそ音構成力がトースをペスング・クランがジー・ファット

NVIDIA发表外接显卡系统

本于 A NVIDA-国际计算机图学代表标 年度 E 动 "SIGGRAP-2006" 中,正式安录 外接式SL 多重GPU产 "Quadro Plex 1000" 率 列程学支育系统、以经



立外接的方式、提供更具へ付い。本書 電スイルからまる頃。 "Oxadro Piex 1000 系列产品采用独立外接着(设计。

通过与通常的CI-Depressed 16.8 经债款等与以及2米公价指电 每、来与加过基础之间的CI-Depress 计系统连接。Audro 6. 来与加过基础之间的CI-Depress 计系统连接。Audro PCI-Depress 16.8 经接头,可要混涂以信号cree 7900 (G71) 自大型整数多基础的CI-Depress 16.8 经第一 CI-Depress 16.8 经接头,可要混涂以信号cree 7900 (Audro-G-Yor SDIGM-等附加)于,提供SUIG Cree 5L 来处46 (Roundorf-UIII-的1800)的企业事务场。

另外、Quadro Plex 1000可提供高达荷岭70亿语点、 800亿度累的哺孔率、以及64XSuFSAA的超高性维全31 因验图处理能力,至此,未享的电脑耐及画面将而度超 4BPS3等采用机、不过价格但要常快人。读产品指定9月 羅嘉,售价约17000到25000类元

大作 PSP版《寂静岭》: 故事起源直相铭

本刊课 KONAMI日前宣布将于PSP平台推出原创新 作《寂静岭 起源(Silent Hill Origins)》,并公布了一原 例即画 0-2-10

(海粉岭 起源) 是而Cimas开次。 百数千季以上性 他的系列他品 我你的看现还在《超龄》,高兴处的 支绍。 由老寂静的如何从一个寂静的小嘴,转变为恐怖的 彩思维点。其生物是一个微微的下车即机。在准备平凡无 设备的兴程中,多些被移入旋转岭。他巴西沙皮胶下进 过去体相见即位。于由这些条件、但天中海边南安岭 中海开天人阳社口,即以宁岸市的贵州。

本作將针型PSP機構的特性系是化摄影机視点系统以 及攝影主式、提供更深無效率。4、更自由的环境探索,并 如人為注系列性中所未要出版。2的令人主實情然的新設定 效果,以及可傳数人阻隔之作。中於"路離系统"等新要 素。至15,20073.2 年2



特报 游戏手柄侵权官司不断 物饮任天常也惹上底提

本年,是 先而未允 PPS無壽之丰納會被指柜使犯了 别人的证此于犯、"转款PS3手続的無动功能直程被撤弃。而 微软和任天安在近日也遇到了和常臣类似的麻烦,而这 太多嫌便换的技术做起"行力传感表"。

据图中域本的积。 目前桌包管皮管所作如巴达末 配比相并的电缆可能处理的,Anasope起汽管的和托夫 复处在了强调为为9900位。 可用电导电阻传感。 时,这一种电影的现在,可用电力和标准的可能量定 了,这一种电影的电影型。 加大等种种种联节的 传感器。 "常用人运输收动物的可变电路再影传感 新闻程化等标准模型器" 和原超级场路 扩展的应转器 "被用人运输收动物的可变电路有效格感 扩展的应转器" 能够回频可收缩器 "等的。

这次的"侵权"似乎步及了大部分手柄所具备的额技术、如果情写属型。 Anascape公司符会从微软、任天官职學并得与部務試

级 数

本刊讯 法国Jbisoft于8月3日发表,将各任天堂W 主机上市的时候、同步推出7款首发游戏作品,另外还质量了有多数Win平台游戏上在开发汽中的谐息。

自从任天驾驶来初小三角,Ubandt被表现出了大力支 特价包度。除了单数都有有另外1名曲上V02分,先替 影影心的结号 节新开发了(合例)这就解解的结合者。 那很一点不知识,用步伸上水面排放,包括(探路水便一起 养者。Blazon pants Standtone (MWII)。《周曲楼 通》(GT Pro用于》)(STI图字节(Dean Seanor))。 《使物可管 PRIMISE Nations 404 Volot Chust) 《國際 具征范子 「Rigman Revision 404 Volot Chust) 《國際 吳紅亞子 「Rigman Revision 404 Volot Chust) 《西安 Chana)。

除了发表上述7款与主机同步推出的首发游戏之外, Ubsoft还在发表资料中透露目前还有许多We平台的游戏 上在开发当中,看来Ubsoft对任天堂的次世代创意相当 感兴趣。

特相 中S3维承前代记忆方式公开 玩服面自行另兩時抽味面

本刊录 SCEA于日前更新了PS3官方网站的内容, 并下常见问答 [FAQ] 中首次透露了PS3如何继承游有的 PS与PS2记忆卡游戏行森的相关事穿。

即第十1月上市中的523年前,景州集局的5952条处 的市下最级的。但日子和高温格子下505502亿十分 设施第四、现在并无高温格伊之前的记忆中。5亿章方 经未有的约约中期间,503年间几日,603502亿十分 经营价格和证明按据1503年间2016亿十分,但是对当我未 9295202亿十分的合金加州林69621、同场各省以 支价格等。根本7503次月以最新的起,与1524规程 5012年间55920亿十分的经营。1032年间55920亿亿十分 5012年间55920亿元的经营制。2032年间55920亿亿分 5012年间55920亿元的经营制。2032年间5592000分 亿分标准备。用2018年间5592000分的经营制度。

不过目的SCF方面尚未放出记忆卡转接装置的详细信息。 究竟是由SCE自己提供还是通过其它附近厂商推出证 為該多來源公共

硬件 索尼发布便挑桌乐新产品 类似网络强化版"PSP"

本利讯 美国 常尼于8月7日发表。 持维出具备无线网 结与多维的介动通讯。 被功能特力分通讯终 等产品"mylo", 该产品支持无线上



同、简页满层、同 Timylo的外形式GRALE来小巧身多 结电话、影音播放等多样化的功能。

四% 的名款即且 "my file online",配着针108 何存,24表寸320/24分對南半以及67色後進興期。項蓋 式價值、至長序列MSD/060亿化十速槽。與可盡过M+-602 115处期附至來提供性上同即應,并提供多种网络 实計劃學与超過高级效率,在每個数数点面 m/morg 支持MP2、ATRAC、WMA等格式的音乐、MP4影片,以 从JPEG、PWG、BMP格式的图片描放。不过其并不包括 高效均衡。



* A1 - 5 - - - *

电电池,在播放影片 时,可逐渐运作的时时, 步行网络语言通话时。 可运馈或作35小 时。该产品预定9月 在北黄地区推出,预 信售价约350美元。

又一个火热的夏天到来了。在游戏业 界爆出那么多惊人的消息之后, 我们对 2006年上半年各大主机蚁硬件的综合销售 情况进行了总结,现在,就让数字来向大 家说明 - 切吧!

首先,让我们来看一下哪件的销售情 况。极据下面的图表,我们可以发现,自 2005年下半年以来, NDS的销售数量一页 到2006年6月, DS这半年来的总销量接近 400万台[包括3月发售的NDS Lite]。现 要购买这台主机的人还有很多没有拿到想 销售将不会遭遇低落的局面。 要的货,所以该主机的热销势头将不会削 面 首先,次世代电视主机大战尚未正式 玩家们不会寂寞。

开始,Xbox360在日本走势不住,PS3和 VA还没有动静,所以人们只好把目光集中 在掌机上面。另外一方面,从去年到现在 产行起来的健脑游戏像一阵风一样, 许多 人跟从这种消费趋势,你买我也买,在软 件销量增加的同时、主机的销售也被带动 了。这种热潮具有一定的持续性,而且能 够吸引要多以前不玩游戏的消费者。不过 维持在比较高的状态,直到现在, *DS旋 这阵风究竟能持续到什么时候别不可知。 风"仍然没有消退的迹象。从2006年12月 在"胎锻炼"的热潮消退之后,掌机消费 老的数量将回落到以前的水平、排鍊以會 心压为主。不讨任天营马上就要推出(口 在DS在日本仍然处于供不应求的状态、想 袋妖怪钻石・玲珠》、所以下半年NDS的

PSP的情况也比较乐观。一方面, SCEI 副。PSP半年的销量大约是100万左右、虽 为它制定的"多功能便模娱乐平台"路线 然不及NDS火热,但是就销售情况来看也 能够使它受到时尚男女的关注,从而确保 提不错的。2006年上半年,游戏界的硬件 它的销量,另外在今年秋天,经过版本史 市场主要以掌机支撑,这在以前是绝无仅 新之后的PSP将具有PS模拟器的功能、届 有的。这种现象形成的原因主要有两个方 时将有许多经典游戏可以重新体会、PSP





2005#12826E 182E 189E 1816E 1823E 1830E 286E 2818E 282E 282E 282E 386E 3813E 3826E 387E 483E 483E 4810E 4817E 482E 581E 2006#181E 186E 1815E 182E 1828 1828 183E 2885E 381E 3812E 3812E 3812E 382E 482E 489E 481E 4823E 587E

Company Service of the Company

2008年上举年的主机销费和去年相比 大约增加了180万台。这一增长在某种意 之上说。 宗全依赖于NDS爆发式的狂热销 售。今年NDS的销量约为130万台,而3月 发作的NDS me的结晶大型了约260万台。 加在 起的铸管听400万、可以说是近年 来入气绝项的主机。加上PSP和GBA等主 仍然是最引人注目的主机。自从2000年发 机的销量, 掌机销量占了今年主机总销量 的84.4%,体现了压倒性的优势地位



#1011-12.M

5月8日 5月15日 5月22日 5月29日 6月5日 6月12日 6月19日

-5月14日 -5月21日 -5月28日 -6月4日 -6月11日 -6月18日 -6月25日

黑伙市支贴营护游戏园土鱼的现象在游戏 界比较罕见, 但实际上这也是玩家们自己 的选择。毕竟NDS和PSP的机能都是很出 色的、这两种主机都有自己的特色和发展 方向, 所以都应该受到关注。

再看一看电视游戏机的销售情况。PS2 售以来,经过6年的风雨,这台主机依然 占据电视游戏主机的主流地位,今年上半 年的销量超过80万。这与《最终幻想12》 的发像的描述不无关系。从今年初开始。 PS2的软件努力不断纷玩家带来惊喜。像 (怪物错人2)、(战国无双2)、(最终 幻想12)、(北欧战神传2)、(战国 RASARA2) · ····许多喜哥作品的硬作额务 现出得高的水准。而(龙如)、(大神) 这样的原创力作也显示了制作人的实力和 PS2的能力。

> Nintendo DS Lite 260m1886a

> > Nintendo DS

129 n56666

PlayStation Portable

DOME OF BA

PlayStation 2

83m2550ft.

Game Boy Advance SP. 2117824979

Xbox 360

RARUPA



2005年上半年主机销售合數

在2005年、PSP仍然占据家用权销售的主 是地位、这一年大作频出。PS Tren主机成为大 部分玩家购买的机器。DS和PSP的销量接近 DEL有描码优势、GBA仍然有一部分市场、它 的增性一直持续到2008年。



2008年上半年主机销售台数 618651836

DS 20.9%

2006年名文机种的市场份额发生了显著的 ● Ø DSSeDS Limit 7 ま. ● 46 金 A . PS2 6-PSP 08 意信性保持销量, GBMfwGBASP的销量比去平 遵少、Xxxx380的销量比去年的Xxxx有所上升。 世中体情見依然不住

2006年上半年, NDS在业界中心占据 7 主要协位。从3月发售的NDS Lite受到极 大欢迎。在3个月之内销量突破200万。但 是仍然处于一机难求的状态。针对这种情 况,任天常社长岩田聪在6月召开的经营 方针发布会上声称 "从今年夏天开始。 将保证每月200万 -220万的供货量。" 月 前尚未入手NDS Lite的人。可以期待在今 年夏天买到心仪的主机了。从2005年到今 年上半年,日本玩家为之头痛不已的主机 新货司顾总算可以解决。各个游戏店也不 会再摆出"高价回收"的牌子了。



作为次世代游戏机先头部队的Xbox 360, 自从去年年底在日本发售以来, 经 过了半年的时间,到6月底,总销售量仅 为14万6000台 [2006年上半年销量为 64392台),这台在欧美地区走红的主机

1 XBOX350在海外大红大紫,在日本柳铺景体没。

在日本剖陷入了股着的苦战状态。 是什么让Xbox360在日本道遇如此繼

尬的境地?与欧美玩家热情的态度相比, 日本玩家对于这台非本土主机的冷漠是造 成这种情况的最主要原因。虽然发售已逾 半年,但是Xbox360上依然少有日本风格 的游戏出现,单纯移植以前的游戏是不会 吸引太多人的。应该有更多的原创作品。

不过Xhox 360首有对应 "Xhox Live" 的网络功能,今年又有强势软件(蓝龙) 等游戏发售,这台主机在今年还是有机 会发动反攻的。作为在次世代战争中抢 先登陆的主机。Xbox360应该有更好的 表现。毕竟它的机能也是很强劲且具有 潜力的。

2005年6月19日发售的 开北大学未来与学技术共同研究中。《温隆大教授总统报纸大 脑的DS训练)的维作。(好长的名字:)这个在中国被玩宴们戏称为"脑白金"的智力 锻炼游戏在日本的人气极高。本作的内容较前一代有要多进步。通过无线对战、支持2~16人 联机。这个游戏把许多以前不远游戏的中年上班族和老年人带到了DS的世界。

端は257 5526546





从2006年上半年的软件销售的情况来 看, 我们可以发现人图游戏销量前5名的 作品中,有4部是NDS的游戏。这也是促 得DS科特局部的直接原因。其中占据前两 位的 液力DSL 核)和(最终幻想12)。 都突破了200万的大关。

在销量排行榜第6-第20名的作品中, PS2和PSP游戏比较突出。其中(怪物猎 人P》是今年PSP游戏中销量最高的软件。 MOTHER3排床了前两代的优秀风格。销 置接近34万、是今年销量最大89GBA游戏。 由此可见GBA虽然已经成为过时机种,但 是软件销售的惯性不恋。迎 在排名21~50位的游戏中、排在第36

位的游戏《FC Minu 超级马里奥兄弟》引人 才且 在FC成发悔21年之后的现在。这个 复刻版游戏发售的时间也超过2年, 依然 在这样的销量,不得不说这部作品的人气 是绝顶旺盛的。在包括了FC成500万销量 的辉煌之后。GBA81,FC Mini版销量也突破 百万, (超級马里數兄弟)成为兩度进入 百万殿堂的抽作。而CLOVER制作的(大 种,作为PS2的原创游戏。名列第42位。 销售量超过14万,在新作中是不多见的。

高层2006年游戏销售发步者大位置的 岛牌大教授监修 更加锻炼大脑的DSul练) 在日本掀起了一般"使大脑年轻化"的风 潮、今年1半年进入销量前100名的游戏 中、健脑游戏就有6部、加上其他未入图 约作品。一并有16部之名。而出在NDS上 的 "Touch Generations" 系列使该主机在 冷淡的业界独特。成为今年上半年最突出 的一量。日本人对于这类游戏的热衷程度 补品的討樣, 也难怪大家给(银炼大脑的 DS训练) 起了个"脑白金"的绰号。

在排名50~100的游戏里,由著名游戏 制作人名越稔洋额衡开发的〈龙如〉累计 销量超过30万,在PS2原创游戏里属于销 量较高的作品。第72位的《死或生4》是 唯 进入前100名的Xbox360作品。实际上 这部作品的标题和画面内容选比Xbox360 太春县右驱引性。

2006年上半年的主机软硬件销售都依 質Nintendo DS性を持、NDS(会) (te.) 的 销量比去年同期增加了约267万台。在硬 件时常占有无可比拟的优势。

在软件市场,NDS拥有同样压倒性的 存在感。2006年上半年的软件销售总量为 3606万3000件, 其中DS游戏为1570万 2000件左右。DS软件在市场上占有的份额 之大、令无数玩象为之脱帽。这台主机的 辉煌树终于到来了。

	Li Li	3447		augur a	"操作简单是	"我似好,女儿爷	味的特は
第2名	最終幻想12	PS2	SOJARE-EN'X	3月16B	8990 FI T	229万6003份	
28.8%	新超級马景奥兄弟	DS	任天堂	5月25日	4800日元	179万7012份	
第4名	财理業別 动物之籍	DS	在天堂	2005年15月23日	4800日第	175756860(1)	29275661767
第5名	へての。中国は日本では日本の本 へ名称と書きるを表現を確認しませ	DS	任天常	2005年5月19日	2800 ਜ π	39 F 999397	241 5 133461
第6名	英语苦手者的训练游戏 英语泡菜	DS	任天堂	1月26日	3800日元	104 7/4691(#	
新7名	安卫 19 90 定球 胜利十一人10	PS2	KONAM	4月27日	7329 F -	91 51078##	
第8名	马里奥赛辛OS	DS	任天堂	2005年12月8日	4800 ⊞ ≈	73万7075份	1407/6650(/)
第9名	院学等方块DS 经物理人2	DS PS2	任天常 CAPCOM	4月27日 2月16日	3800 1 ~ 7329 Fi 元	64757724ft	
80118	10 EE A 2	PS2	KOEL	2月24日	7140日元	55719972(1)	
第12名	口袋妖怪战队	DS	Pokemon	3月23日	4800日元	54755097()	
第13字	最終幻想7 塞伯拉斯的挽歌	PS2	SQUARE -ENIX	1A268	8190 1 5	50 5 7998ft	
第14名	怪物提入Portable	PS2	CAPCOM	2005年12月1日	5040Hπ	41 75 6285 th	65770068th
3015.2	马里療&路易RPG2	DS	任天堂	2005 3 12 FI 29 FI	4800 -2	3975 377589	
M168	順力轻松教室	DS	任天堂	2006年6月30日	2800日元	3975028767	1267556588
381735	王期之业2	P52	SQUARE ENIX	2005 12 H22H	7770 ⊀ ∞	39 7 9039 67	112 Ti 6691th
第18名	世球管除3	GBA	任天安	4A206	4800日元	3375838Zth	
\$192	安物鸡	DS	BANDA MANCO	2005年9月15日	5040日元	32759860(1)	110750051份
第20名	新鬼武者 罗之黎明	PS2	CAPGOM	1月26日	7329日元	3277587289	
W218	任天狗	DS	任果智	2005年4月21日	4800日元	317794356)	12875510069
第22名		PS2	SQUARE-ENIX *	6月22日	8190日市	31万2887份	
\$23名	勇者斗恶龙 少年杨格斯与不可忠议的遗宫	P52	SQUARE ENIX	4F120E	7140 to #	297 360164	
W24-2	圣创传说DS 玛娜之子	DS	SQUARE-ENIX	3/12日	5040 B #	26750377(H 24 5 10886r	
W25#	成都能玩的游戏大全	08	任天空	2005年11月3日	3800 ∺ ₹		54万2897份
類26名 第27名	职业综合创造 欧洲冠军杯 机助战士高达Climax UC	PS2	SEGA BANDA NAMCO	3月28日 3月2 → 7140日 元	7140日元 24.2-0546世	24750977(t) 1287-51008+	
年28名	机划成工制运Umax UC 口袋妖怪不可思议的遗宫 青之教助队	DS	Pokemon	2005年11月17日	4800 Fl π	21 71 0433 tr	73万1813份
\$20.6 \$29.6	前线任务5 战争的伤痕	252	SQUARE EN X	2005年12月29日	7140 t T	20.5 3060#	7377 10 1307
9630-K	申牌型战ZERO 贝尔卡战争	PS2	BANDA NAMCO	3月23日	7140日元	19757713(7)	
\$131.8	实兄力量神综联赛	952	KONANS	5.711E	732917 7	1977346189	
W328	幻想木替传5	PS2	KONAMI	2月23日	7329E A	1975229763	
W338	口袋妖怪不可思议的速官 乔之救助队	GBA	Pokemon	2005年11月17日	4800日元	1875419769	70万1681份
第34名	ACE2	PS2	BANPRESTO	3月23B	7140日元	17752718份	
\$1.32 %	超級马里奥足球	NGC	任天堂	1B19H	5800 ∺ =	17/5271864	
学38年	FC Mini 超級马里與兄弟	GBA	任天意	2004年2月14日	2100日元	16万0481份	11975474569
\$137.83	洛克人EXE6	GBA	CAPCOM	2006年11月23日	5G40 T	157-817691	597+0295##
第39名	照业神球機械3	PS2	KONAM	4月6日	7140 B 70	15752523fft	
\$1394	北欧战种传 無鄉斯	PSP PS2	SQUARE EN X	3月2日	5040日元	15万1798份	
第40名	機構故記追斯德亚2	PS2 PS2	BANDAI NAMCO	2月23日	7140日元 7140日元	1475914869	34772227(9
第42名 第42名	NARUTO 火影思者3 大神	PS2	CAPCOM	2005年12月22日 4月20日	7140日元	14万3377份	3471222771
\$143.85	实见世界足球 胜利士一人9 Bonus Pack	PS2	KONAM	1月26日	2940日元	13万8512份	
祭44名	传说的斯塔亚4	DS	任天堂	4B13B	4800B x	1375 707267	
101459	文水 中豐棒球Portable	psp	KONAM	4月1日	5229 B zu	13万4023份	
第46名	真、三国无双4 帝国	PS2	KOEL	3月23日	4494日元	1277932410	
\$147.85	必条柏膏野系列 新世纪福音战士	PS2	D3 Pubrisher	6月8日	6279 [1 =	1275851469	
育48名	即业棒球火热钢塑2006	PS2	KONAM!	4月6日	7140BZ	12万6710份	
第45名	龙珠2真武道会	PSP	BANDAI NAMCO	4月20日	5040日元	12753903(7)	
第50名	.hack// G.U. Vol.1 再罐	PS2	BANDAI NAMCO	5月16日	7140EZ	1175948107	
現51名	新热尼尼亚州省	DS	任天堂	2004年12月2日	4800日元	1175772469	9775328969
第52名	深渊传说	PS2	BANDAI NAMCO	2006年12月15日	7140日元	11756240(7)	
第53名	马里奥派对7	NGC	任天堂	2005年11月10日	5800@ *	117 484607	4475447900
统54名	史莱姆大智险2 大战车与尾巴团	DS	SQUARE-ENIX	2005年12月1日	4990日元	1175445069	29750668#/
第55名 第56名	摩托丁	PS2 PS2	SCE SEGA	2月2日 2006年12月8日	6090日元 7140日元	11万3775份	347/532319
親50名	が加 できまなとそのを与えた記録では、A.Sistatististic A.Sitercape	PSP	SEGA	2005年12月8日	2940 R E	11万1322份	297565216
第58名 第58名	TA_KMAN	PSP	SCEI	2005年11月17日	6090 F #	1175031307	201100016
#859 K	提拔 14 伊惠64DS	OS	任天堂	2004年12月2日	4800 ==	11 /- 0148th	92/542561**
第60名	Eve Shield 21	DS	任天龍	2月2日	4800日元	1077990967	
報6 名	大额技研公式帕會斯镍拉 押忍 養长	PS2	大虧技研	2005年11月2日	4410日元	107582015	
第62名	吴文字D 街道舞台	PS2	SEGA	2月23日	5040日元	10352775份	
第63名	龙珠Z海空列战	PSP	BANDA NAMCO	2005年12月1日	5040日元	10751746@	
M648	最终如應11 阿鲁多甘的秘密扩张资料片	PS2	SQUARE-ENIX	4月20日	4179日元	1075142907	
\$F65-85	模太郎电铁15五大怪物登场	PS2	HUDSON	1月26日	7140日元	10750856(6)	
第66名	右赔之达人 夷解	DS	BANDAI NAMCO	2月9日	3990日元	95122(1)	
W678	在世界尽头歌唱的少女	PS2	BANPRESTO	1月26日	7140日元	93578(1)	
第68名	BLEACH DS苍天翠动的命坛	DS	SEGA	1月26日	5040日元	93183(1)	

第69名	NARUTO最强忍者大集结4	DS	TAKARA TOMY	4月27日	5040日元	92988(7)	
第70名	口袋妖怪 绿宝石	GBA	Pokemon	2004年9月16日	4800日元	91578(/)	
第71名	恶魔召唤师 葛叶雷道对超能兵团	PS2	ATLUS	3月2日	7140日元	90283#7	
第72名	死或生4	XB360	TECMO	2005年12月29日	8190日元	89643(1)	
第73名	甲虫王者 適向作大置军之路	DS	SEGA	2005年12月8日	5040日元	89313(6)	
第74名	信长之野望 革新	PS2	KOEI	2月2日	9240 B x	8894657	
第75名	DO&FF in 富有独Portable	PSP	SQUARE-ENIX	5月25日	5040日元	88925(#)	,
第76名	超级机器人大战MX Portable	PSP	8ANPRESTO	2006年12月29日	5040日元	87342(/)	
第77名	王国之心 Final Mox (暴价版)	PS2	SQUARE-ENIX	2005年9月8日	2940日元	85625(7)	1677633467
第78名	KAZUO數独	PSP	SCE	4月27日	5040日元	8486819	
第79名	死魂曲2	PS2	SCEI	2月9日	7140日元	85457份	
第80名	最终幻想4 Advance	GBA	SQUARE-ENIX	2006年12月15日	5040日元	8486867	21万9018份
第81名	大众高尔夫Portable (廉价版)	PSP	SCEI	2006年11月17日	2940日元	8345067	1375678367
第82名	雅思T 具XX Siash	PS2	SEGA	4F13B	5040 B π	8289761	
第83名	大众离尔夫Portable (顯价版)	PSP	SCEI	2005年11月17日	2940日元	83450 (i)	13万6783份
第84名	Jump明果大乱斗	DS	SEGA	4月13日	5040日元	79808(9)	
第85名	口袋妖怪管理员	DS	Pokemon	2005年12月20日	38008元	78400份	
第86名	Puzzle系列之3数独	DS	HUDSON	3月23日	2940日元	77990 f 7	
第87名	Mother 1+2(廉价版)	GBA	任天堂	2月2日	2940日元	82897(9)	
第88名	NARUTO激斗忍者大战4	NGC	TAKARA TOMY	2005年11月21日	7140日元	74658(1)	
第89名	汉字乐引辞典	DS	任天堂	4月13日	4800日元	73569()	
第90名	实战帕肯哥必胜法 我的天空	PS2	SEGA	3月30日	3990日元	73430ftt	
第91名	恶魔指人3 特别篇	PS2	CAPCOM	2月23日	3990日元	8993569	
领92名	子因とし 廉价版1	PS2	SQUARE ENIX	2005年9月8日	2940 Β τ	67468bt	11 /5 71 76(9)
第93名	力量职业棒球8	DS-	INAMON	2005年12月1日	2940日元	66687位	12万2264份
第94名	青柳传说	PS2	SCEI	1月12日	714日元	96244份	
第96名	牧场物语DS女生服	DS	Marvelous Interactiv		5040日元	65745 (3)	98364(/)
第96名	813 I EX2006	GBA	KONAMI	2月23B	5229日元	6513800	
第97名	BLEACH-被放纵的野盟	PS2	SCE	2月16日	7140日元	6382867	

2005年11月2日

2005年12月22日

CO (6月15月

2006年上半年的话题是DS。那么下 半年呢? SCEI的PS3和任天堂的Wil即将发 售,各大厂商对市场份额的争夺格进入港 战的状态。Xbox360当然也不会于坐在那 里,一定会有新的强势软件推出的。届时 各大阵管的主机将向DS发动限制改进。下 半年的主机器权争夺战胜负尚无定论、我

们也不能做出很具体的评价。

从各大主机软件销量的数字上来看。 近年来由于业界不善年点成的销售存款到 象有所缓和。以前玩家们对某几个类型的 游戏审美疲劳、现在游戏的种类多了。可 供自由选择的对象也多了起来。和欧美玩 家出于闹掉的风格相比。日本玩家在选择 游戏方面显然要谨慎一些。日本人的游戏 态度也要较改善玩家认真。

由于价格低廉、(胎力DS训练)等游 戏在众多非主流玩家中形成了大热卖的局 面。更多的中老年日本人把这个游戏当成 精神锻炼的"踢杖",而不是单纯的游戏 机。这也是这些消费者和一般玩家们的区 别。从某种角度上看来,这种用游戏的方 过"锻炼斗脑"的行为。 计单纯使用药物 或营养品"补稿"要有效。如果国内经销 保健品的商家们也试试这条路线,说不定 暖的线比空葡萄糖水壶名很多。

PS

些、输张的陈设和满腹大量背景吴茜的 始提减,作为分水岭的第50位Hack只要 制排版,而且 盛况相比,一直让人欣赏的日本游戏业 到12万份,第100位的冷饭"MGS3生 世风因为其效 现在似乎多少有点让人感觉着深一一次 存"更仅有6万份的销量——要知道这是 还是和仅有43亿人民币布值的中国网络 在日本装机量超过2000万台的PS2上的 业相比。我们尽可以放纵自己去天马行 空地想象一下。假若有朝一日中国的网 游市值增长到了1000亿人民币-这恰好 是日本目前游戏业的水平——那时的 量似乎已经不再是决定游戏着及席的关 做地在DS上复制自己告日的名作并且 戏业义将会是何等地相形见绌。

第98名 大众高尔夫4(廉价版

第99名 数码径常物语

第100名 合金額备3年存

当然,我们并不认为在目前的环境 乎无论怎么做都难以达到以前的高度, 下。中国游戏业在近期真会有这么大的 飞跃。不过拿一个正在朝气勃勃上升中 的市场,同一个日暮西山垂垂老矣的市 场相比,这本身就有些不甚公平。虽然 俗语有云 传死的骆驼比马大、按得多 人的思维、日本现在依旧可以靠着偌大 的市價自豪、但惯于危机意识的东瀛人 士却开始纷纷哀叹游戏帝国最黑暗的时 代已经来临。

2006年日本游戏市场的销售报告表 似乎正在验证这一点、绘理前100位销 量的产品, 做到100万份以上的只有六



业负责人应持 摩尔也一时很难说法。

单单和2006年China Joy那魏张的豪 款,而且从第七位开始产品的销量便开 当仁 不止 的复 大作冷饭啊!相较而鸾近平余零的 Xbox360上的DOA4也好歹挣了个72位 近9万份的销量呢。从这个角度是,禁机。以 乐 干 孜 孜 不

其困惑和窘迫可见一趣。

概到榜性_

另一个史无前例的结果,是历史上 掌机游戏第一次在一个地区超过了家用 游戏的普及量。Enterbram发布的情报表 明,2006年上半年度全日本黨机游戏的 销量已经占据了整个日本游戏市场的 57%,而且预计全年也将达到超50%的 大多数。至于这一点更是已经在这个报 告中表现得淋漓尽致 前六位超过100 万的游戏产品中,除了第二位的FFXII算 是电视游戏的硕果仅存以外, 其他五位 全部被仟天堂的DS软件占据——鲜黛莉 们把眼光扩充到前10位, DS也仍然以7 3的绝对优势胜出,这让不少专身分析师

会发现、自从去年开始休闲网络游戏开 始成为韩国和中国大陆的新时尚以后,

果虫类而有着 愈育愈烈的趋 势. 与此相似 的, 任氏之际

2800日元 620206

7329 Ft 71

638156

6000219

1075289659

为少见的情况。Console游戏开发商似 休闲化的涂潮还在孕育而发 如果我 们不能说涵盖全球的话,至少在亚洲的 丰要游戏地区,这已经是可以预见的近 未来。

> 任天堂的游戏大多以纯粹的趣味来 获得玩家的青睐。而这似乎正对休闲玩家 的第四。穿际上我们可以看到。易然"体 闹玩家"这个概念由PS系主机的出现开 始提出,但这个用户层真正成为一个明确 的消费市场还是最近一年的事情。在PS 系主机的时代, 常尼仅仅把"休闲玩家" 定义成"年轻的、喜爱影视作品"的用 户来对待。以为大量电影化的CG就能够 满足休闲玩家的冒口,这显然过午狭窄 并且有失偏领。

事实上,现在的休闲游戏玩家已经 **动盖了各个年龄层和性别层,其兴趣爱** 我并不想割裂绝来评价任天堂和DS 好也各不相同,但随着生活的压力日益 在日本大获全胜的案例,因为这实际上 增大以及工作节奏的加快,他们都希望 是不公平的,并且严重缺乏全局观念。不 能够有一种简单方便的娱乐方式,愿意 单单是在日本,我们把眼光放远一些就 利用每天仅有的一点空闲时间来享受纯 锌的快乐。所以他们不会去用艰难的关 卡来折磨自己。也不会对声光特效过于 任氏产品就已经成为那些韩国拷贝者们 在意。Console对于他们来说过于复杂



来说则是随处可见的中国式主机 PC。 从 种消费层到另 种消费层的彻底转 换是痛苦的,因为绝大多数不够验感或者 留恋于旧日情怀的开发商都很难在短时 间讲一步遗应---要何况他们手边还有 一个数千万装机量的诱惑在等待着。但 事堂已经越来越清楚, 游戏空全体保化 将成为未来几年里的绝对主流。而这股 风潮将由亚洲开始、从DS和网游开始。 很快地影响全球。具有前瞻性的开发商 已经做出了选择。

从这个角度来说、作为最新一代的 Console主机PS3或许会是最不幸的。因 为它得可能因为推出时间讨豫而错过分 食传统游戏业量后一杯糖的机会。相反 的, Wii 却得有可能因为活应了用户需 求的变化而成为未来最受欢迎的游戏主 机。在经过短暂的变革阵痛之后,游戏 业 包括日本。但不单单是日本的新 黎明即将到来,我们已经可以预见到不 可抵挡的休闲游戏的魅力,同时也可以 尽情期待任天堂涅槃重生时代的到来。

口文/特约撰稿人 玉俊生

2005年第17年 14 分計 COL + DA SHIP CO 随着《战国BASARA2》的发售,玩家终于找到了久违

的事情感觉。游戏中的升级系统比较麻烦,正在美战的研究 可以参考本期后面的热血攻略。本期的期待排行榜并没有太多的变化、PSP版 (山眷寨主2)新级入榜,从目前公布的游戏画面来看,本作将会再一次成为证 GIPSP强大机能的游戏。

ROHARE · ENIX ■無色物谱 ■发售日志字 ■价格表定



游戏中女丰角使用的武器韭菜奇特, 具有枪刀两 用的功能,当然除了使用武器和敌人进行对决外,还 有庸法政治和意常新颖的五身格斗术。在本作的战斗 中还可以进行彩色的切换。多角度的画面切得能更给 人电影般的动感效果。

前回1位,本次计票583。

■PS2 ■SCEA ■幼作冒險 ■2007年春 ■价格未定



本作将会和前作一样,有着大量的血腥、杀戮 以及成人要常。制作小组也被经表示。如果成人内 这对表现游戏主题有帮助的话, 他们就会喜不妆脸 的采用。从目前得到的最新电面来看,本作的年龄 限定应该会被定为17+以上。

前回2位,水次计型542。

· 天世 ■角色扮演 ■2006.9.28 ■4800日元



游戏除了能与GBA连动外,还增加了新的舞台、 和新的妖怪。以前剧场叛或TV版中都未曾谋面的新 妖怪 小卡比和玛丽拉,将会在游戏中登场。根 据目前的情报可知, 在作为新舞台的"真赛"地 区、还生活着大量以前从未出现过的新妖怪。

前回3位,本次计票496。



JARE · ENIX ■动作角色扮演 ■2006年預定 ■价格未定 这是"圣剑"系列隔了10年之久才推出的正统 续作,所以 定是抱定力挽狂源的心态重出江湖。看 来拥有极高期待的 (圣剑传说4) 也 定会有出头的 一天。S-F打算把握PS2晚期的辉煌再创商机,也不 失为明智之举



本作是BANPRESTO集合历代"机器人大战" 差列中原创角色与世界观所制作的"机器人大战" 最新作,除了在GBA上推出两款作品外,并推出卡 通版作品。游戏的效果将是PS2平台上的"超级机 器人大战"系列游戏的最高峰

前回5位,本次计票436。

** ■PS2 ■NAJACO ■無合設度 ■2006年参照学 ■价格表型 志性問题PS2的强大机能,无论是游戏中的进宫,还是城镇 逐而都马现7生全3D化表现、玩家可以领略前所未有的华 東·传也"。值得更新体验一下 董明6位、本次计55425。



■PS3 ■ACNAMI ■効性循環 ■2007年預定 ■价格由定 50學能由高示影像說的效果主義沒 会全集份 的世界、他。 正像小品类夫说过的恶样。在PS3的强大机能驱使下。玩家 陈会领略到一个"真"的战场。前间7位,本次计型393



■NOS ■SQUARS ENX ■角色放液 ■2008.8.24 ■5980日元 这是FF3自发售以来的首度重新制作,不仅是 个2D到3D 的变化 故事影情 人物设定 战斗系统 节音表现等内容 都将在NDS版中有大幅的强化。前到9位,本次计划370



■We ■任本堂 ■助作為告检済 ■2006年 ■卯裕未定 任天堂的大师宫本茂曾遗憾她表示,虽然是带主机Win的游戏。 但"事尔达"在画面解像度上只对应标准的490P。而不是事解 **原度的720P或者1090P。** 前间8位,本次计聚347。



■PS3 ■CAPCOM ■动作育除 ■皮袋日末定 輸价格末定 本作的制作人小林裕幸表示。原本"恶魔猎人"系列只是《生 化食机) 系列开发中被搜查的一个企划器, 后来经过重新设 计以后形成了独立的游戏。 前回11位,本次计算316



5幻之星・宇宙

■PS2 ■SEGA 無関格角色指流 ■2006 8 31 ■7140日元 游戏中将准备有两个完整的模式 单人单机的动作 智能模式 和多人在线模式。SEGA方面表示,单独同阶模式产品标将 oT能報1140/18社。 前回12位。本次计型298



光环3 EXBOX40 BMR BE ARMS \$2007年 \$698.82 (光环2) 曾狂卖640万套成为2004年卖庄游戏亚军, 让微 飲料"光环"系列僚心大增。但不知商而华丽的3代能否搜 费360在日本市场的危机。 前回13位,本次计型253



■NDS ●CAPCOM ■ A度冒险 ■2006年限定 ■价格未定 本作中有不少地方和前作有关联性、裁判长、亚内检察官等 前作中景场过的角色也将在本作中登场。7年的岁月恰他们 前回14位,本次计票249。 带来了什么样的变化呢?



MICHARISCHAFE - FINC MINISTER MICHARIS FF6史诗般宏大的世界现设定、性格鲜明的人物、宽气回肠 的故事情节,再配以植松先生无与伦比的BGM。相信会打 劫每一位喜欢RPG的玩食。 前回15位,本次计票233



#P59 BRANCA NAMCO ERSRE #2005897148 #499085 前作号称已经将PSP的机能发挥到了极限,但从目前公布的开 发中的商商亲着,表现效果好像此前作还是略有提高。看来 新上榜,本次计型215。 PSP还有大潜力可挖的。



「榛洋」 近日、常尼全球开发总数菲尔・哈里森在接受媒体采访时透露了PS3主机 生产及游戏开发的近况。哈里森表示 "一切都进展顺利,我们正在稳步开展工 作。从软件开发商的角度来说,我们已经提供了超过10000台的PS3开发硬件。众多 第三方软件商都已经拿到了PS3最终规格的开发硬件,尽管操作系统方面还有需要 克善的部分,但都不是什么大问题。"哈里森同时强调 "我们在E3上展出了比以 往都丰富的PS3游戏试玩,这是一个好的信号。而且到目前为止,在美国已经有超 过1DO部落光DVD电影上市了。绝大部分第三方厂商都保证将在战略上和技术上支 持PS3。"哈里森总裁的一席话,无疑给期待PS3和FF13的玩家们注入了一制强心 针。也许真的过不了多久,FF13、MGS4的各种新情报就会大量放出,PS3的大作 游戏也将会陆续出台、我们作为玩家摆目以待。

最流行TOP15

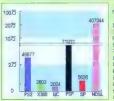
兩架上開份析得比較正确、(母疫传说3) 對于上榜。编輯部的一名"异疫"这 人物。 教徒勇然大性所形。使为此。河户中心。也是为其是个别编辑的一面之词。但是将其 为。教徒勇然大性所令。处于为此。河户中心大性的《女神神典录》只指揮了亚等。 大校进入了OP16、期待下到礼榜。另外要近时最显了月27日前附没售的《战伍 DASAAQA),物理场便有了第13位的不相观像。应该这、2代比前作从各方面都有1代 款性的进步,尤处是此物的通常从。还是服有较、都疾病到了原床来有的作器模模。

冬幻想12 ISQUARE - ENIX III 和 B # III 2006 3 16 III 8990 日元	计票:581
世界足球·胜利十一人10 ■KCNAMI ■## ## 2006 4 27 ■7140 日光	计票:564
次战神传2・希尔梅里亚 ■SOUARE - ENIX ■条件表示 ■2006 6.22 ■8190日元	计票:519
元世界足球·胜利十一人9 ■KCNAM ■## ₹# ■2005 8.4 ■73298元	计票:488
化危机4 ■CAPCOM ■ihit習像 ■2005.10.25 ■39 99美元	计票:453
· 鬼武者 梦之黎明 ©CAPCOM \$150(1)(1)(1) \$2006126 \$20 \$1732987.	计票:421
変城・黑暗的诅咒 ■XONAM ■幼野野 ■2005 11 24 ■7329日元	计票:419
国无双2 ■XOE1 ■战略物性 ■2008 2.24 ■7140日元	计票:382
龙珠 Z BANDAI-NAMCO ■164 59 R ■2006 6 29 ■7140 日元	计票:376
監者・传说 Fake ■80作版 ■2008.47 ■39.9900元	计票:361
国之心2 SGLARE・ENTX 国动作用色粉素 単2005 12.22 ■7140日元	计票:323
	1世界足球・胜利十一人10 1世界足球・性利十一人10 20 (世界足球・性利十一人10 20 (世界足球・性利十一人10 20 (世界足球・性利十一人10 20 (世界足球・性利十一人10 20 (世界足球・性利十一人10 20 (世界足球・性利・一人10 20 (世界足球・性利・一人10 20 (世界足球・性利・一人10 20 (世界足球・性利・一人10 20 (世界足球・性利・大) 20 (世界大) 20

H	本	硬	件	双	周	销	量	4	充	ì	ł	1	

■牌空战ZERO・贝尔卡品

战国BASARA2



计票:305

计票:279

计票:251

计票:214

英国	家用机游戏周间排行榜	PNOLANG DAME 2	6,1,22-2506,7,29
1位	○ 汽车总动员	广度: THQ 集售日: 2008.7.14	美型: 賽车器对 价格、34 98英任
2位	□ 機行翻道・自由都市故事	厂商 Rockstar 发售日 2006.6 5	與数 动性冒险 价格 19 89美元
3位	◎ 新超级马里奥兄弟	厂商 任关室 发售日 2008 6 30	类型 动作游戏 价格 29 99美情
4位	四 加勒比海盗	厂页 Jbisoft 发售日 2006 7 14	类型 动性管验 价格 29 09美银
5位	3 锻炼大脑的DS训练	厂商 任天堂 发售日 2006.69	美型 益智游戏 价格 19 89英領
6位	1 加勒比海盗	厂商: Busina Vista 发售日: 2006.77	美嶽 动作實験 设格、29 99英領
7位	◎ 实况世界足球·胜利十一人8	厂商 KONAM 推御日 2006 5 12	类型 体育免核 价格 14 99英镑
311	· 模拟人生2	厂商 EA 遺物日 2005 11 4	类型 被似非成 价格 14 99英領
9位	◎ 2006 FIFA世界杯	厂商 EA 准备日 2006.4 28	典型、体育繁技 价格 29 89英镑
OE	@ 質包培外	厂商: Activision 发售日: 2006.6.23	美型、动作育效 价格: 39-99英雄

【楊澤】各央仍第 《至中达日 华谷传 日 中为 机水重应端向滤效能和效性和放性 水 在按效型放射不断线 第7例外本与学 影响力分,然水本身的珍丽电动形像面对 中心,但今中还 新超增外。但时间 下滑,但也没有滑烟TOP10 7件值待 哲 的是《加勒比岸道》,PS2施和PSP版一是 比喻。电影响数数对在安美地区的《气度、 田此可见一概,最后带望程遗中边天的《乐



1 《知助比海盗》是一款多平台的消运

超級马里!	與兄弟〉能再创情绩 「功作和解谜」	(件,还加入了适当的RPG表示
日本非	用机软件两周销售排行榜	66 1,AME SALISH FIAMS 2006,7,10-2006,7-28
1位	・ 新郷福马藤奥兄弟 ■5人才 単の から 単 40.0 25 単4800日元	領量 266928
2位	1264 安泥力量物球13 BKONAM B 4 年 6 12 B 2006 7 13 B 7 329 B 元	₩至 198109
3位	10日: 類後! DS料理研磨 単年元年 単2000年 単200 円 2000円元	柳屋 127795
4位	1011 更領集大協的DS領域 単位元章 単章的原理 単2005 12 20 単2800日元	領量 125595
5位	Ea 51 女神界国歌3 ■ATLUS ■教科技 ■2006 7 13 ■7/40日元	物量 117849
6位	□ 日本	機能 76808
70	42914 次週光临 功物之妻 電音元章 単性応告は 着2405 11 23 単4600日元	構版 61476
8位	日記され 建設税 西万瀬軍 ■SCE 単の作が作 B2006 13 ■6990日元	領量 57828
9位	1点51 機斗党技场DON BANDAI YAUFC BYK-1 野校 B2008 7 20 B7140 日北	特置 49576
10位	とは4 黒客行類 覚問 単任元章 東京 発展 最2006 7 13 最4800日元	₩重 37537
Later Total	COLUMN TO THE PROPERTY OF THE	int and on the case of the second second

【榜序】KONAMI的"流及力量輸給"系列一类则非常短穷口用,本期日本均量 51人且自然整己火销量接近20万亩系列都后,从20万亩等13分,一型 用除冲到了No.1。不过两周下来的累计销量让在精治了(新超级马里奥兄弟)。看 苯朴巴的最近程度均匀型臭力。气、还真造吊不可顺,其他能上排的像、火炸抑制 23.2、(每年度数据及00人来多海水的疾液的无压、后线运产化比险光理的背景。





本刊182期曾经以小篇幅介绍过这款备受期待的DOAX2,如今在Team NINJA 的势力下,开发进度已经过半,9位女主角的所有泳装全部重新设计。大量全新要 家院建放出: 多相特用给您未透照的证用而否。均常全面如果加架的,以及DOA

之父板垣伴信	先生的特别专访。	首作的FANS们,	情睁大你们的眼睛	仔细欣赏吧
	本针译名 死或与	建制建2		(080)
	TECMO	17格未定	2006年冬	(4000) 1 8 AC 20 AC
体件体限	DVD-ROM	日收	人数未定 足机	

TECMO的DOAX系列中文被译为 获取点数,从而购买超过300种的床装和 死或生沙塘排球"。但是严格来讲。 DOAX系列并不能称为休育改技品改、正 如我们所知道的, 少难带球在游戏中的分 其实并不高,享受热带岛屿的美妙假期才 是游戏的目的。

说到DOAX系列的原点DOA, 那是 於拥有整10年历史,推出过4款正经作的 格斗名作。游戏中众多以性感著称、充满 个性的女性角色吸引了全世界大量的男性 玩字。这也是DOA系列成功的根本原因。 开发、组Team N N IA在模据使信的带领 下。于2003年在XBOX平台推出了以DOA 女性角色为主角的沙滩排球游戏、全称 死或生极限 少滩排球。应该说,这是 款资全面向DOA男性FANS的作品。游戏 董心,可以简单实现每面飞跃和急速回转。 以热带岛屿为舞台、通过DOA女主角() 的沙鸡排球对决、以及各种MIN 游戏来 阳光、却指不住DOAX2的无穷魅力。

饰物、对DOA女性角色着迷的玩家再也 不用去辛苦地搜集各种衣服, 因为在 DOAX中, 他们可以轻松地得到视觉上的 充分满足。

3年11去了、随着XBOX360的推出。 DOAX的维作也即将在次世代主机上登场。 借助XBOX360的强大机能, DOAX2将会 展现出真正的天国 除了葡萄更加绚丽以 外 游戏的内容也将是前体的两倍 沙滩 排球部分的视角、操作等都进行了改良、通 过简单地操作,可以体验更真实,更具动 癌的 少难排球比赛 此外本作中新登场的 主要游戏项目 魔扦疑, 也非常令人期 待。通过左摇杆可以控制方向,右摇杆控制

置身于炎炎复日, 也许可以搞得住



详解「DOAX2」的五个真实! ——直击制作人板垣伴信!沙滩排球的美丽之谜!

—直没担到现在已经每以试验了。且前开发的讲解。 fittide.

级细胞目前进度是60%左右。游戏引擎方面除了排球以 外、基本上部OK了。不过前作的很多东西都可以继续 。由、所以开发的进展视顺利。但是目前也到了零出维· 传统阶段, 协协的承结方面代在, 直进行, 服務, 还有由 干玩家们的强烈期待。本作中将会出现大量描写性感的 场面。本人认为这在本作中是非常重要的。还有角色的 各种饰物也必须认真努力地制作。

本作中的最主要的体假模式(パカンスモード)。 板地■基本上和前作没有变化。按照回合制、两个礼拜 会有 次假期。但是假期中可以体验的事情却做了全新

--作为休暇模式中的乐趣、是准备了很多"热带活 id" (Tropical Activity) 182

板垣圖是的。可以通过在体育商店中买需来体验各种热 带运动。当然小波组设和摩托斯是游戏一开始就可以体 验的。而且是本作中的主要娱乐项目。游戏的初期。可 以获得 特殊打部和一台类式明相机。娱乐项目主要是 维托艇、沙滩排球和拍照。各种其他的热带活动需要通 过搜集点数(ザック)来获得。

——是一个表式的照相模吗?

板地圖是的。DOA4的时候采用的照相机, 按照现实世 界的时间推算,应该是大概2020年的未来型照相机。本 作中的这台老式照相机按照同样方法推算, 应该是上世 纪70年代的产品。也就是说采用的是手动对集(Manual Focus) 方式。但是操作上很简单、如果不是太复杂的 动态镜头。拍摄不用担心。

但是这次公开的都是很复杂的动态画面。还有很多 ACMING THIS

板垣■掛的。所以一台便利的育自动对焦功能的照相机 就觉得十分重要了。游戏中的ZACK商店有卖各种照相 机的、请玩來複集点数(ザック)去购买「笑)。不过 本作并不是以摄影为主,主题是畅游"南之岛",更多 的活动、更多的服装才是游戏的重点。

July Wille

-ADOA4中已经感觉到DOA器列在画面上的进步。 本作在画面上还会有什么突破吗?

板垣鹽图像引擎已经更新。而且在绘图方法上也与以往 有所不同。基本上我们以前的绘图方法是首先要"高彩 度",然后是不使用过度的对比溶箱。这回在"嘉彩度" 方面没有变化,但是会强调包含阴影的对比度,所以效 果会很不一样。

一歳長説、在人物角色的表理上将会基本系列中最有 板垣書是的、此外、丞可以通过在緊场获得点数(ザツ) OF CREATED IN

极细量这款游戏要表现的是南国的夏日和女孩子们的存

在感,所以在绘图方法上做了调整 而而的动态表现也很不错。胸部已经开始左右独立 地描见了(笑)

板垣■"摇晃"是必须要强化的(笑)。其实前作就是 一款关于胸部的游戏,本作"摇晃"部分的程序,已经 请主程序员重新编写了。说起来这部分的程序已经沿用 了5年之久,新程序被Team NINJA内部称为"第 世 代"、"編章"得後漂亮。关于细节的调整、是由转



1 DOA 6 对的创作人。Tourn NWUA的绘心人物-点一点完成的(笑)。

一在E3上看到公开的预告片时,就让本人非常感动 抵场需我们一直在XBOX平台开发游戏,在XBOX360上 也工作了一年半。基本上没有遇到技术上的障碍。因为 我们知道如何利用这台主机表现出美丽的画面。当然, 这回有很多新的尝试,对我来说也是一种捻战。

请请你的我们的特别活动。"**你你的我**"(2517) 73 ± 2 \$ At Action & Blander

新垣圖文是游戏中很雪寒的一项娱乐、本作中将会有更 好的表现。前作中是通过越压按键方式来实现在游泳池 中的游戏感觉,这次强化了操作感、并加入了各种的组 合思言。4个按键对应4种颜色的气垫、通过正确按键使 角色做出正确跳跃、可以赚取点数(ザック)。而且本 作可以实现对战、总之游戏的时候,不要总是盯着角色 看,否则很容易失败(笑)。

- 適用清淡大家都很喜欢的"平衡游戏"(ドンケ 99)(第1。

板垣■因为这个MINI游戏带有格斗的要赏,从游戏性 角度讲,也是最接近DOA4的MINI游戏(笑)。所以我 们借用了DOA4的引擎,从角色的动怒和操作感上,都

有了明显的提高。 "沙球守旗" (ピーチフラック) 有一种単純技能 **进打游戏的感觉啊!**

板垣圖只是通过连打也可以,但是技准时机按B起跳, 可以更快地抢到摊子。当初本来想禁上连打系统,不过 **老虎至并不影响游戏整体的主题。沿目游戏的雪点不在** 于MINI游戏的难易,而是搜集各种服装。

从E3的宣传影像中知道还有"水上拔河"和"水 上掛行"等辦理、可以具体改造吗?

板垣■"水上拔河"与"平衡游戏"都是通过左福杆就 讲行一些必要的调整。

· 热带活动 · 共航这5种吧?

ク , 而且游戏中还有大量的全新要素。

FIDOLATE I INTEREST

游戏中的摩托艇可以多人竞技、也可以一人进行技 巧件驾驶 板垣先生很重视游戏中的摩托艇吗? 板垣■其实现在还在开发中,正在努力突出水上的驾驶 乐趣。摩托艇本身就十分有趣、游戏中无论加入怎样的 规则、相信玩家们都会喜欢。目前正在进行驾驶技巧性 的测试阶段。吞水人也非常期待、

游戏中的摩托都不止一种, 有什么民類吗? 板垣■有5种类4个级别的摩托艇。种类上分为速度

型 转再型等 级别基本放展在种类的基础上提升各 项件能。将来在Xbox Live上的对战估计全是最高等级 的磨拌艇吧。

野(禁)?

板均圖是啊 廣托艇部分的完成度非常高、目前凡是试 **在讨的人都这么认为。** 廖托妮是否会像前件的排球那样, 模据角色的不同

有性能上的差异。

板垣圖最初是想这么设计,不过考虑到毕竟是驾驶摩托 **艇**、机器本身性能上的区分更加需要。

度已经很高了。所以很关心本作是否有所改进。 板垣圖其实有很多方面都改进了。前作中由于镜头对球

的捕捉、造成了画面晃动得比较严重。本作中的镜头是 以玩家阵营为中心,稳定性有很大提高。而且在通过 Xbox Live对战时、视角都是各自独立的。

一内容方面有什么变化吗?

板垣■前作中有点像格斗游戏、牵制性太强了。本作中 比较重视技术性、增加了连续性、更接近真实的比赛。 一可以具体改造计结件吗?

板垣圖主要是提高了速度感。在对方进攻队员跑动之前, 进行速攻、注意防守、突出了比赛等体的连续性、改变 了前作主要通过进攻才能得分的系统、玩家可以体验更 真实的速度型排球比赛。

关于人物的动作方面、本作一定是数量施大吧。 板垣圖今年的4月、5月、6月,一直在进行动作捕捉的 工作。动作种类超过了170种。每个角色平均15种以

上。本作中如果满足 定的条件。会启动可以互相模 仿动作的"模仿系统"。就是说无论使用哪个角色进 行游戏,都有可能实现170种动作。角色之间的组合 动作。也需要满足一定的条件才可以看到。友好度是 实现的关键。而且还存在隐藏动作,至于出现的条件。 目前还没有决定(笑)。 前件中很多动作出现的条件就很苛刻啊

板垣圖这回不会有那么复杂, 请大家放心。对了, 今天 还有一项重大发表: · · · · 其实我们准备把ZACK应变成 "绿色岛屿", 决定废除"垃圾箱系统"(笑)。特别 是外国的玩家对这种系统不太理解。所以这回游戏的世 界将如同天堂一般,请大家一定努力将所有泳装搜集到 手。平均一个角色完成游戏的时间大概需要20至30小 可以操作的游戏。"水上滑行"的部分,现在还在努力。时左右。游戏的过程中可以和别的角色交换永装礼物。 玩家完成一个角色再开始游戏时,游戏进度会骤然提 高。而且完成游戏后还会得到某种奖励,所以希望玩家 至少也完成两名角色啊 (笑)!

这问题理世界在的成了标案的形像了

板垣■前作由于存在"垃圾箱系统",玩家即使花费 100万点换来的泳装,也有可能被扔到垃圾箱里。游戏 发卖之后, 我们听到很多关于"垃圾箱系统"的反对意 见。这回下定决心,不准备兜圈子,要把一个真正的天 堂奉献给玩家。

量后,关于发售目的问题 今年内一定会推出吧? 板垣■我们正在努力, 让玩家在今年圣诞节玩到本作。 秋天的TGS将预定展出试玩版,希望通过实际操作,使 越来越多的人对XBOX360这合优秀主机产生兴趣。

轻松上手的"热带

實質。」这些MINI許近可以得到点數系數,只不可裝點此。這非珠和產秆解除小。但是轻 6.2 手的游戏性 定会使历案示此不疲 下而将排选其中3项、向课者数详细的介绍。

和主動力 首先在游泳港中放入 块气垫 思》每年孙营野就在上面 从对节他后

平衡游戏'(ドンケツ)由两名角色 研察需要提纵角色用層部向对方政告、同 参与、格克分类阶DOA系列女主角的服力。除于要保持平衡、完全破坏对方的平衡。 使其等人游泳池中, 是游戏的目的。玩家 在574.ラターと同い機能重要的点数。









前作大受好评的'糖糖游戏' びよんびよん!在本作中也会 得到改良。游戏规则没有变化。 还是以快速到达对岸为目标。这 回的年势在颜色上有断区分,必 须根据原色的种类快速选择按键







"沙滩寺旗" (ビーチフラッグ) 是 此対手抢先意到牌子为目标。虽然连打 种单特明快的娱乐项目。通过比赛开 是取胜的方法,但是在连打过程中,看 始的 市哨响、玩家必须按键连打、以 海阳机特徵起路、也是取胜价关键

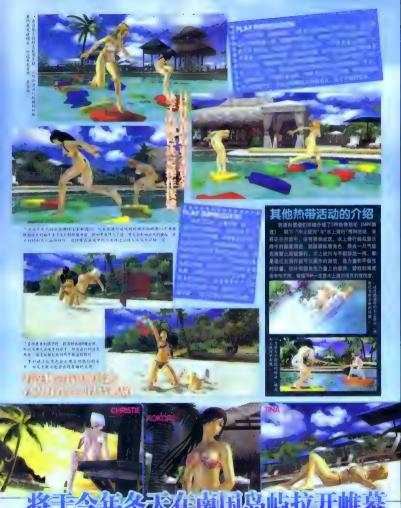


B.雷子女KASSNIE和AYANG在沙滩上奔跑的姿态 真是令人口扩神他











任何人都没见过的口袋灰置全新招数

在战斗中攻击对手,在地图上前进时 破坏障碍物等等,口袋妖怪们会使用在冒 防过程中必不可少的各种各样技能。这次 选择了"钻石珍珠"中首次整饰的特涉能 进行介绍,新智能有加于百宴了解激炸。



ゆけっ! ルカリオ

[利用从未出现这的全部技能性战斗批利。





● 表明怪物的総甲型與維修使用部 東 漢子格里美的技能。通过電力后放 起表功能質量等的对并完成直接的 伤害。在战斗中相当或用与常见的 低。如即对手的属性为碰撞等的选 技能能够对敌人或提供之时伤害。



I Water and

→ 报编对手的特性, 使其变为"不能"的状态。不管是拥有多么径为特性的对手, 都可收使其变为"不能"的状态。也许中了矫信。



0

利用树果"木之实"的力量转化为伤害力攻击对于。根据口袋双锤所持的 来之实种类不同,决定此招数的攻击 种类和攻击或力。也就是说关于自然 的思度这个技能的一切都是以太之实 作为率继条件和决定因素的



DEMONSON!



类好學名1 医塑的根缝缝衫

● 没收(さしおさえ)

如果口获妖管籤此招数命中,金陷入 不能使用任何通具的状态、并且全持 续一段时间。在这种状态下被限制的 不尤是对于战斗有很大帮助的违具,连 "木之实"这种道具都会变得不能使 用,可以说会相当的麻烦。



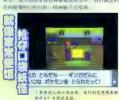
(本) 用一种肉眼看不清楚的唐俊中

行快速突击,水属性的招散。与电光 火石(でんこうせつか)和音速業等 招散一样,是一定能够先制攻击的。 在只需一击就能够击倒敌人的情况下 会容房北发作罪的技能。



*2006.17 27

深奥地区频繁登场的进之集团银河团





钻石/珍珠里面。增加了许多利用 了NDS机能的全新要素。其中之一就是 全新的触摸式操作。特别是在战斗的时 **烯、版本用按键操作的部分全部可以使** 用触摸屏幕进行直感操作。包括战斗和 透翻等等这些基本的指令、口袋妖怪使 用的特殊招數、重要演真的使用、口袋 妖怪的变替以及玩家或是口袋妖怪状态 的确认等等这些方面都可以通过触摸屏 篡来讲行。比较过失的按键操作,新的 触提方式应该可以带给证案许多新量。









触提机能,











TATEMENT HE SENDENCE HER DE 战斗中使用。完竟这用哪个清深思。



在此画面中选择实际要进行交替的口贷状 一方李瑞让行致水及北位



在主、以此对有的建具生选择员 藏牛中使用。可以进行分表选择



I 在此為面中可以确认口贷款性的状态。 **走拥有怎么样的能力英确认**

海球中行家お割よ人公来到口袋妖経 中心的地下,就能进入隐藏的口袋妖怪 WI-FI俱乐部。而此时利用任天堂DS的机 能之 -, nintendo Wi-Fi connection (二 ンテンド - Wi-Frコネクション)就可以 实现与远距离的朋友们进行通信对战与口 袋妖怪教裾交换。而且通过任天常DS的考 克风话简更加可以与远距离的朋友们实现 一边通话一边通信对战和口袋妖怪数据交 换。口袋妖怪这个系列的游戏世界从未像 这一作中那样宽广,等待着玩家们来亲自 体验。使用互联网与世界中的玩家进行通 信的机能—nintendo Wi-Fi connection 价格维方法有两个种类。其中之一就是在 家中的电脑上利用USB集线器与无限LAN 网络细建起来的方法,对于我们广大国内 **玩家这种方法最然最为实验与实用** 而另 外 种方法是利用在一般设立于日本游戏 结内的Wi-Fi Station来进行通信。这种方 法虽然有其独到的好处,但对于咱们广大 国内玩家来说无疑是不大现实的



1位千口管经悟中心地下的第一形像原始能够进 行通信对战,无疑使游戏更加耐耗。

如果想要使用nintendo Wi-F. connection的话,首先必须要在友人 记录簿上面登录对方的友人号码作为 前提条件。这种系统在至今为止的发 售软件中大量应用、由于是很熟悉的 系统、玩家们应该可以比较轻松的利 用。在口袋妖怪中心既可以进行青梓 对战和口袋妖怪交换,也可以进行号 码量录。只要登录过灰人的号码,只

需选择名字就可以进行通信



(3) 接续 frintendo Wi-Fi connection的话 是可以看到类似"待机中"的朋友的 状态的。这时对这些处于待机状态的 朋友发出对战的申请并得到同意的话 就可以直接进入口袋妖怪战斗的模式。 这种事在以往的所有作品中都还只是 梦想,而在本作中终于得以实现,这 就是与朋友们的远距离对战。而且在 画面的右上方居然还有类似于携带电



活信号的限标,用来表示接续的品质。



在大多玩家的印象中、"光荣"公 司 首是SLG与无双类ACT游戏的代名 园, 但在"光荣"公司正式宣布加入 PS3胜黄后, 存去年东京电玩属上的 數網約排機材RAC游戏却吸引了众多玩 家的目光,这款名为(致命惯性,Fatal nectal)的作品。改"光荣"公司古朴。

严肃的游戏制作风格、玩家不仅可以往 未来世界的各种环境麻液中促卵多种质 重力赛车进行激烈的発途, 更需要利用 反爾力賽车中可募各的各种散器进行矿 击,游戏集中多种要素为一身, 面面效 果与操作感俱住。机体设定魅力十足、

空驶这样的车辆 1.导射是一种变导。



4526

蓝井DVI

5) ±2006年11月发生

/致命惯性,采用了时下 ferr F 5 现实幻想题材。时代设定为距今并不离 此的公元23世纪。那时的人类将通价体 育章技项月已经不能满足他们的程态需 末. 为了追求更为丰厚的收视效益与更 为福利的据启制度,这种全新的竞技项 目"INTERTIA" 操以避生。车辆力全新 反實力科技制作而成, 强度可封松达到 了超过300公里/ 、时的时速。而这项证 动唯一的胜利条件便是第一个冲过终点, 其他 切非常手段相可以应用 因此, 在游戏中玩家不仅需要提高赛车的马力 以及更舒适的操控性, 更需要强化反重 力赛车的装甲并加装武器。在比赛中除 了利用速度超过对手之外,如果攻击手 法高超、景完全可以选择将竞赛途中的 全部对于消灭而轻松冲过终点的 同样 为了祇御游戏中对手车辆的高威力武器 射击, 玩家则必须为爱车配备店保度护 游戏中的武器装备并不能占辖对



"幸速好气点飞行" 开创了全新的以 基型 敌方机体射击, 而多悬放置固定位置讲 行拦截 游戏中选型独特的反雷力赛车 则是本作中的量点,蔚戏中不仅可选择 的反爱力车辆种类繁多,更可以对于车 辆的各部分零件进行购买与换装。也可 以对车辆的整体涂装与LOGO进行个作 化设计。(数命惯性)中可购买零配料 极为繁多、性能各异(其中也包括各种 性能不同的攻击型武器, 就質問 幸 型的赛车。在不同的玩家改造之后斩具 备的操作性与制动特点将完全不同、最

务效中拥有大量不同语型。不同基础 性能的车辆可供玩家选择,无论玩家您 展干椰种包啡风格都可以投至活合自己 F 事在 虽然如此, 游戏中以车辆的总 位性等下U.S.、所有的车辆相引。例分

成为四种车型、分别为"丰衡型" "高速量"以及"机动型"。以 下便是四种主型中比较界代表性的模型 展示, 及介绍 从已经公布的数据来看, 每种形态都有自己克致制度的优势能力。

MARK SEE

下衡型" 赛车为最 5.5 + 2 名传 用的赛车类型,与其他赛车相比各 方面性能极力平均,但也同样没有极端突出的 特点 游戏中这种类型的赛车造型也最贴近现 在真立车辆的外形, 为乏用性很强的车种, 适 合各种赛道的比赛

业长3 每车有偿品速度,,及扩速

81都是最糟糕的, 但是冲撞稳定 作以及装弹量都是其他机体的两倍以 . 在竞赛中普通的中推不会对操作产 生影响。而弹药的充足也为消灭对手车辆提 GL 7 55 05

REGEN MAD ルル吸上や振力模式務年的

造型便可以看出本类型赛车拥有最快的极限速 度与最高的持续加速能力、虽然在直道上的速 度具有压倒性优势、但在疫苗特巧上吸对玩食 提出了最高要求, 3-有高水平的操作技巧则得 強在時全段中報 医生制器药质银纸

ROBBERT TRANS

语句は、1 - 38 和水、初水中 本作全部赛车种类中转向控制以及瞬间加速 度最中心车种。虽然最高速度较低。但比重 量型要高1,但由于其出色的弯道控制能力而 后台设办客道驾驶, 4日本车型并不适合直流过

大程度的突出了历家的个件化。

大自然场景的多样性决定了 推攻中除了要ハル解避敌人的 武器进攻之外, 类似山岩崎景 的天然屏障所更微率在一次。

近中的比赛时间段不仅高很在白天, 在



30 2006.17★无双报道★



造型多样的反重切机体上演奏自熟结合战



建设设置的设置的





「以这个视点来看得成中的机体连进、镜头感波染神被突



令玩家充满幻想的高质量创新之作

本年上所以打管了年安心一一类的古朴特代风格。 每因 在于作品为物料 《元叹》 高列的组级制作小组 " 44—Foros" 与运行主力游戏开发的场外选入场类加车人分心对外向性。 的游戏。创荆相互开的场类心可以密相的会上、发言、重点 或即「本标号—如应要类文化生超的资金》的通常的游戏员型。 第5—集后 或是活动之,激对性形式多分间来。 全区里最新原理。那些即时转 是按途球池,激对性形式多分间来。 全区了多种学标的流步 横式以及克莱美型。有通过单节参加竞赛,使用核调的资金 发现的情况平分等。 第一位一直来看了发现方面的一个 是处于原理。为他一些原理系列等一发则的方面。 是处于原理。新疆一生原是来源于发现的方面。



A MAN AND AND A THE PERSON AND ADDRESS OF TH



"来明力量"已经是 SEGA施下招牌游戏之 一。无论在我国还是在 日本都得到了很多玩家 的支持, 本作也是最近 SEGA发布的"光期力 量系列计划" シー、

□文/管飞

Shining Force

本4 译名 光明力量EXA							
POZ	SE GA	价格未定	发售日末以	e trac			
1017 英	DVD ROM	£1 20	从	2*1 +容量 · 这			

继已经公开的光明之风之后,SEGA公布 了正在制作中的本作。本作是2005年发售的 (新光明力量)的后继作品,战斗系统、主人 公的应长系统、基本游戏系统等据继承了前部 作品。但問則增加了大量的新要素,其中最为 世级的别是要塞系统。游戏的制作人也是担任 简作制作人的下里阳一, 在后面的访谈中。制

32 2006.17★无双报道★

赏心悦目华丽战,个性敌人齐聚集 特色人物来相会,光明世界共前进

多两个国家的战斗中,主人公们进行了 年轻的少男少女、在旅途中会遇到很多 新伙伴加入。游戏中的敌人也个性十足。 每类敌人都有各自的特点, 玩家必须针 对其弱占选择有效的攻击手段、才能顺 刊完成整个游戏。此外还需要注意的是, 些敌人虽然级别并不是很高, 但是却 21 7 能轻视。游戏的画面相当精致

本件的舞台是人类与多种族并存的 以绿色为丰富的姜丽世界让人心脏神怡。 內 在诺斯瓦路多帝国和燕亚朝 虽然战斗黄张激烈,但是知可以使贡献 从视觉上便能得到享受。在刚刚公布光 各种各样的冒险。游戏的主人公是一对 明之风时,玩家本以为是登陆次世代主 机的作品,许多对光胡泵列狂热的玩家 户经做好了思报准备, 安静地签修着次 世代主机 1 市,但以大家禽外的是该作 曼陆的是PS2平台,而本作则继续登陆 PS2平台。看来SEGA计划把PS2机能发 挥到极致,用光明力量系列为PS2主机 带来最后的辉煌。

在游戏中不但出现了各种各样的敌 而且还有些敌人要比主人公的体积 大上很多倍,从气势上便関慑住对手。 由于是多种族的幻想世界, 因此在游戏









光明世界蕴藏力量,携手并肩踏上

察主人公。不过

虽然平时他给人

大大啊啊的印象,

其实基本认真是

即后才行动。而

西利雷刚是历史

学的优等生、因

世有些轻视特围

的感觉。然后两

真实的EXA

这次发表的密明力量EXX工具 1-构称1,XA,在影例中处1针会标

□ □ 本作県2006年労働的(新州 明力量)的后续作品、继续采用前 作中大曼好评的战斗系统和商成 系统, 此外还增添了大量新要素。



新要素是什么呢? * REXA中增添的最重要的新要素有两个。首先是 要家系统,以前在光明力量系列中有"本阵"的概 介、要裏U是絡这一概念大幅度发展。4.要裏内部可 以进行主人公的育成,甚至还能推升專案的等级。

提升要靠的等挑。

学問是啊。最初阶段要家只是小规模的状态、随着 故事的进行和玩家不断得到物品,要事的规模会多渐 增大。愿塞规模增大后,可以经营的设施转参也额之 增加,比如说为了养成主人公的图书馆 为各个主人 公建造的房间等。

一男 -个新要素は。

F. 单三从公开的情报好可以知道, FXA中的主人公是 两名,在《新光明力量》中的主人公只有一名,但在 本作中却是随着故事的进行育成两名主人公。而这两 名主人公不但是故事进行的关键,也与整个游戏的系 符器 密相关。

与什么样的游戏系统相关呢?

■与婴寨系统紧密联系,在游戏中会发生保卫要 塞的战斗, 因此两名主人公在外出冒险时, 还要进行 要塞的防卫、也就是说在主人公出去冒险攻击时、敌 人会向要塞发起攻击,城内留守的队员则必须进行防 P战斗。当然,让哪位主人公留守都可以,选择合适 的队员保卫要塞而是富有战略性。 那么与故事有什么关联呢?

* 甲世现在还是秘密: (签)

期行着这部游戏早日十市

♡■縣便说一下,本作的主人公特玛与《新光明力

名生活环境等一切都完全不同的两人相遇,并一起并

肩战斗。 EXA的主人公形象设置也有很大金化。

下甲重要的。EXA的主人公设计由PAKO先生担任,他 是一名相当年轻的插曲师。

没有像 新光明力量 那样起用著名漫画家啊! "幸■是的,虽然现在还不是名家,但只要有实力便 有可能被起用。看了很多很多的作品后,发现PAKO 先生的作品最为 1日,感觉与游戏的世界非常购合。

从哪里感觉到呢。 下上原銀力 ジェル主人公的双銀中, 可以看出彷彿

在诉讼等什么。中部带到PAKO先生的绘画世界中的 相同, 想是热血 独特魅力。因此委托他来负责主人公们的形象设计。

看来 + 人公也是新要素之一啊!

3 甲數以公说來也差不多吧。因为主人公拟外的无数 魅力人物集中到一起,所以我考虑哪些人物更适合这 个游戏系统。比如说哪些人物想让他加入队伍,哪些 人物想置卢培养

这中也包含哪些常见的人物吗?

4 開当然 虽然增添了很多新要素,但是基本世界 观的还是光明力量系列世界观。剑与魔法的世界并未 改变 得人等多种族依然并存。我们会尽量大努力让 光明力量系列的FANS们满意。

---最后请您限那些新列的FANS和初次接触光明力 量系列的玩家说几句

下型■EXA基增添了大量新要素的作品。值得注目的 不仅是要塞系统,系统的细部也值得;主意。比如说备 受好评的战 4系统, 在本作中会让玩家得到更高的爽 快感 养成系统不仅对应主人公,队伍中的其他队员 也可以进行养殖,这样的改进不但系列FANS会满意。 鱿算量新接触本系列的玩家也一样可以轻松上手。总

之对本作我很有信心, 定不会让大家失望, 请大家 定要玩 F,





格尔是在《塞尔太传说 细密拉的 而且) 中初次登场的角色, 大权面孔的 他坚信自己册精灵,并且身着绿色景身 衣,是一位 + 分搞笑的角色。之后他还 曾在《赛尔达传说 风之枝》、《赛尔达 传说 神奇的, 人帽)等作品中登场。

此次这就采用了格尔作为主人公的 角色粉演游戏全名为《新星诞生 汀格尔 的蓄積色点比乐団(もぎたてチンクル のばら色ルッピュランド))。同时也 显 春尔头传说: 系列首数采用林克以 外的角色作为主人公的游戏作品。

组要挣钱的话, 炸齿 好做生意。可以把告险中 藝術的各种道具套給需要 的人。也可以把在家中调 和的制品拿出米梁。总之, 遊鳥的运用視量變的

本作的故事是从 T格尔证 O 程-普通的人权开始的、每天过着浑浑噩嚣 的生活的他突然收到"到泉边来吧"的 告诫, 当他接照告诫来到象边时, 个 自称是"卢比老头儿"的人物出现了。卢 比老夫儿对主人公说 "只要收集卢比 并投进这个泉中, 你就会能够前往梦幻 中扩东园'卢比乐园',郑里有美丽、 可爱的姑娘们在等着你 " 毫不犹豫 便同意了这个计划的主人公被雇法转生 : 「格尔",从此股份起拼命收售点



不可思致之表 目動 卢北多国!

90.000.000

本孔译名 新星诞生 / T格尔的基裁色卢比乐园 4800 H π



马乐观系列行生出来的瓦里聚这个角 色也是相当恶擒的, 任天堂对他进行的 包装炒件取得了不小的成功。现在互甲 奥制造系列也已成为 个知名品牌。从 事等达传说展朝衍生出来的。「格尔大利 又能差打下自己的 分头空呢?



在城中与杂坊店的老头交谈。他推荐 刀格尔进行"令人愉快的问候",也就 是交出卢比。小气地给了老板5卢比,这 老头似乎很不满意。当给他20卢比,老 以川马上财改变了态度, 会从他那里获 得什么好处吗?



在本作故事的开始, 万格尔还只是 位普通的大权、就在这个原檐下每天过 **新潟選問酬的生活。自从決定要前往点** 比世界。就把这间屋子作为自己赚取卢 比的根据地。使出浑身解教去神转。



世日不衡做什么事情都要占领先机。 情报提供者会根据你的情报费来告诉你 不同的情报。終无偿帮助、J格尔只有下 图的母格尔了。基本上的指导都是亲切 细致的,不过她偶尔中会语出特人的哦。







而人奋斗者,已经35岁的人生



幼故事情节、却被故管存 了 个极为现实的物质世 界里, 玩家们将会得到什 么样的体验

存. T核尔斯 在的世界中无论 做什么終書更花 费"卢比"。因 此也可以将卢比 看做是金钱。如 果际特的卢比 数为零献会导



致不幸的事情发 是机为甚至也。

生 (GAME OVER),而只有100卢比的单身 汉汀格尔可以说是最无药可救的了。除了拼尽 全力去奋斗恐怕别无他法,难道是励志游戏?



DRAGON QUEST MONSTERS-Joker

将怪物们作为自己的伙伴,借助它们的力量进行胃险的"DQM"系列最新作 品即将登局于NDS平台: 游戏的主题 怪物的战斗部分,在本作中将会大幅度接 升其效果及内容。作为宏重整的集合数据——不理划的珍珠年生的影響

以360度全方向衰 <mark>现的一个3D空间,可以很方便地确认怪物的</mark>	战斗状况。
本;译名 DO怪兽篇~ Joker	(TRO
SOLARE ENIX 价格未定 发售日末定	A



共享的原告 电电阻电阻器 拉拉克斯 可以分配在 **各种植物的遗址。 建筑 医增强定量影响器特约特** 行艦賽,最初的攻击方式是普通的物理攻击,而升级 技能点数之后,超过强化

SANG CORP!

★无双报递★2006.17 35

游戏的主人公是 位目光敏锐的少年,他左手中

師(モンスターマスター)的证明。



重風壓艦 3473

由任天堂与SQUARE ENIX共同开发的(马里奥篮球3对3), 是最新一款 以运动为主题的"乱斗"游戏。玩家将操作两家的众多知名角色,通过十字 键和触摸屏的交替操作,来进行趣味十足的篮球比赛。本作中普级的角色非 有21名,而且每个人的能力各不相同,并有着独特的必杀技。另外,其中的 道具和无线对战等系统也令本作的可玩性大大提高。

mise	本刊译名 Mar	o Basketbaii 3 on	3	CIRO
است	任天堂&史・艾	4800日元	2006 7 27	, A
运动竞技	卡带	日版	1 4人	512Mb

里奥&路易: 籃球, 不是这个样子打的

最近一段时间除了《铁泰DR》,掌机上实在找 不到什么可以令小志兴奋的大作 7. 直到 (马里麻荼 域3对3)发售、我才曾新找到要研NDS的中xti. 其实 也不是说最近的NDS没有可玩的游戏、只是觉得能和 铁拳分享我的游戏时间的作品不多罢了

言丹王传, 先说说我对这款游戏的整体印象吧。由 于大约在一年前就知道了这款游戏的开发计划。因此 这次的等待时间也算是比较久了。马里里的运动系列 直都表现得主常优秀, 而先的那些作品无论在画面 还是游戏性上都是可图可点。OS 1 展早制作的(马里 奥赛车DS》已经成为了新掌机上的经典,不过我们也 主意到了。为了保持比赛的食畅度。该作几乎完全没 有用到主机的触摸功能,而且下房也就是用来因示的 相,虽然比原来方便,但熟悉赛道之后也就尿得鸡肋 了。于是在(马里奥筋球3对3)发舞临近的那几天。 **转也在猜测到底这款游戏在利用触提功能上能有什么** 样的程度? 安全不用当然不可能, 因为起码人家任天 空早就在之前说过该作可以用触機屏操作了。而如 果全部依赖触摸的话、那么操作矿精细度是不是 足够呢? 这些担心现在看来还真 全. 人家老任和史・艾这么 经的厂商会连这点小事都搞不 定>用十字键控制方向,用触摸1 未完成各种动作, 而且因为触摸的 方式非常简单, 因此在游戏过程中完 全 6 有别扭的感觉,流畅度很不错,动 作要素也比较丰富。如此 来,本件 唯 值得担心的地方没有了、那 公在投看来, (马里粤链球3 对3) 均对是一款油作 以下。

首先是两面和音乐。这类的游戏在最而上所求 设计得非常有特色、角色则比(马里奥赛车DS)中的 相当高的。 雙精致 些、方块的感觉没有那么明显。反正马里奥 的运动系列所追求的都是轻松擒笑,这种清晰明快的 画面对于烘托游戏的气氛确实很有帮助。另外、本作 因为有了史·艾的加入制作、因此在"华丽"的方面 也适当增加了 些,例如每个角色的必杀技。他们每 个人的必杀都不 样,当然专由表现也不相同,但超 大魄力的實施程度都是 样的。而至于音乐、其定在 游戏中感觉不是那么明显,因为漏场上的金币和道具 育效几乎将背景音乐给掩盖了, 不过仔细听的话, 你 会发现这些音乐是非常熟悉的。石些就是以往游戏中 的配乐、当然也有疑问的部分。而且这些乐曲都非常 欢快,就算是比赛非常激烈,也能够让你觉得不至于

会實強到手心流汗。 然后我们说说操作。运动类游戏 椰要求玩家在操作上要非常 熟练,反过来,其实是要 表游戏本身设计的操作不 要太别扭、就这个游戏来 说,用按键和触摄屏 起来进 77 游戏的设计应该算是非常完美了。由 于触摸的精度要求得不是那么高。因此玩 家大可不用拿着触提笔、直接用右手 的食指賴可以轻松完成里面的所有动 **企**的別候需要非常精确,以至于必須 - 手 控制方向。另 只手还要拿着触笔划来划 对付电脑的、和人玩的时候应该禁 去。并且本作还可以完全用按键来玩,用。大概就是这些了,缺点基本可以 这种方法倒是又简单了不少,但实际的概 容忍、而忧点则要玩家们自己去玩之 觉 Q有用手指接屏幕那么好玩。特别是柏球 后才能体会。

和助守护设的时候,直接用手仿佛更能增添你场成。 包括扣签的时候都能让爽快感更为强烈。还有就是那 些华丽的必须转、每个人的必须转额可以得简单的使 用出来。玩家们完全不必担心前期的输入时间太长 从而导致延误战机。其实玩家完全可以一边向着内线 求的并不是"华丽",而是"舒服"、所有的场景都 鲍, 边按照游戏中提示的方法点击屏幕,成功率是

然后咱们再说说游戏中的人物。和赛车不同、篮 球赛的每 场都要上至少3个人,因此玩家 次就 可以体验3名角色的特点,因而如果角色数量不够 的话,实在是很快就会失去挑战的欲望,这款作品中 登场的角色 共有21名。也就是能组成7支队伍。不 **复得名**,但也不能说太心,议方而不**曾**格敦即。不过 这21名角色中有5个是最终幻想紧列中的人物形象。 分别差 黑魔导士,白魔导士,忍者 草古力和仙人 掌。这些人物的加入,让比赛的观赏性也大大提高, 特别是魔导士的必条技,简直是华丽到了极点。可惜 的是历代的FF主角们没有参加这场比赛、摄起码有陆 行岛也好啊 还是乳太念心了, 把这21条角色都边 集齐,并且都在最高等的比赛中拿到冠军,估计最少 也要玩半个月吧。

最后, 计我们讨论一下游戏中的不足。任何优秀 的游戏都必然有些许的不足,"完美"是不存在的。这 款游戏的不足和优秀之处相比实在有些微不足谱。而 且这所谓的缺点也是见仁见智、大家自己看看吧。美 ,游戏的模式比较少,除了练习、联赛、单场比赛 外就没有其它的模式了,这和 (马里奥赛车DS)相比 逊色不少。第二、对战性不足。虽然本作可以对战, 但因为必杀技太容易使用了、发动条件没有任何限 制。因此当两个人在比赛的时候几乎就成了必杀技大 不像那些第 人称设订游戏。在瞄 比拼 非章琼就能得分,失手的时候很少,这使得技 **乃和战术完全派不上用场。感觉必杀转安全是用来**

00000000000 【点评人/龙马】从接触热血系列开

找们就游戏中的每 个细

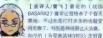
节角来详细维证令 摄。



始就相对排斥正统的运动参游戏而 对这种比较"另类"所运动游戏感 兴趣, 虽然对路球本身 Q什么好感, 不过这次3对3出色的创意超让人很

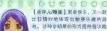
是中意, 触摸屏上的 点 曳就能实现运球扣篮等 动作、在活用本家机器特有机能上、任天堂的种种 但意实在是让人无法预料。作为 就有对抗成分的 游戏,场上你争我夺的气氛也很出色。不过对于史 艾的角色客串这种噱头装在让人提不起什么兴趣。 毕竟最近这种动不动就是知名作品 大計斗的游戏之名实在让人看得是 有点审美装劳了。不过, 无论怎么





调节自己状态的最佳良药。老任的东西真的是太厚 道了,别看总是那么几个角色,也总是那么几项云 动, 何每一款作品都能让你爱不释手。本作由于加 入了史·艾联合制作,品颇方面自然更没靠设。董 古力的可爱程度完全不逊色于罐西, 而黑魔导士的 魔法更是懿毙了。这个游戏的操作 最值得一提、左手按键、右车触接、

却也灵活自如 根本不像有些游戏 那样会让你手忙脚乱。



[点深人/雕夜] 简单快乐,又一款 比较精妙地体现出触提乐趣的游 戏。这种全明是的形式居然每次都 能做出 些新鲜东西来,也是很不

容易的事 尤其这次还有SE方面的 传统明星加盟,"符容"更是具有吸引力。游戏的 乐趣很集中,就是在别出心裁的规则和操控下体验 3对3的篮球赛,所有动作都可以通过在触接屏上点 选比划来实现,在一种Q版的可爱和轻巧之中也令人 有相当的投入感。本作中"得分大招"设计得很有 意思、我们在触摸屏上点画出每个 人物所专者的图形就可以发动, 颇

有点儿画魔法阵的感觉 招式发动 后特效绘图, 爽快感相当的赞。





SD高速G世紀 携帯が

这次的PSP版"G世纪"可以说是一款非常优秀的作品,参战的作品几乎 囊括了高达系列动画史上的所有作品。 游戏中关键事件都采用真人语音。也 难怪这次游戏总容量达到了1.4G。比之前PSP上复制的"机战MX"大了几 平15倍。除了众名经典剧情的意思之外,相信的设计与开发也仍然是志作的 重点所在。驾驶自己钟爱的强悍机体纵横战场之上的感觉的确是非常之棒。

PSP	游戏類名 SDガンダム Gジェネレ ション ポータブル			ブル GIRO
POP	BANDA NAMCO	5040 d z	2006 08 0	13
战略模拟	JMD元盘	日販	1人	416k

人名爵尼尔

准确来讲, 其实"机战"系列和"高 达G世纪F)类似, 采用了剧本 " 达G世纪"系列是两个完全不同的游戏 第一 展列,不过也许是两者都是炒酪樓机类 得游戏,而且都有N多的高达机体参 战。所以对那些不熟悉这两个系列的 玩家们而言,往往会将它们混为一谈。对 于这种情况, 两系列通吃的玩家们还 好。不过对那些仅仅是机战速或是高 达米的派系玩家而言, 估计听到有人发 男改革宣论后的领 反应就是立马着动 的展开辩论或是极其耐心的给对方进行 扫盲。正如机器已经发售了诸多作品一 样、"SD家伙"系列也是从最早的FC 上就有了, 记得当初还有国内的盗贩厂 泰将FC上的"SD高达" 绘翻译成了 "第四次超级机器人大战",如此追 根朝原的话, 我们就会发现, 将这两大 系列混为 谈的事迹,竟然已经有如此 悠久的历史了。

达FANS向的作品,在游戏里面,玩家 不但可以再次重温历代高达作品中的经 典剧情和对白,而且还可以将这一大帮 的NT或是非NT的王牌驾驶员们置于同 一个大的游戏舞台之中。这种颇有点 "关公战事政"味道的设定和机构有 着异曲同工之妙、非常吸引高达速。此 外、班實可以自行开发、研究机体、从 而生产或强化制造出更强的机体也是极 爽的事情,在战斗中捕获敌方机体,然 后使用这些机体或提拆开来拿芯片都是

"SD G世纪"系列可以说是绝对高

不错的选择,上述几方面可以说是本系列最能吸引高 达FANS们的地方。

这次参战的作品除了量搭系列几平所有的作品之 外,这两年热播的"SEED"系列自然也是大力参战。 而且在游戏中占了抵大的戏份。本作与PS版的(SD高 选择模式而并不是采用之前的大 杂烩的剧情方式, 这样 未能更 好地体现版作的魅力。在签括作 品方面则包括有从(0079)至最 新的(事本SEED DESTINY)所 有TV版和电影版。每个故事所 包含的关卡数量各不相同,例如 G高达武与传发5话,而最短所 避免口项型的战争, 只有15、(过难度可不小), SEED系列的两 款作品则分别有8美和9美。可以

设在学士数量上在着极体的倾向性。看来,尽管SEED 不为许多差离达迷所承认,但其吸引到的许多"新高达 讲"仍然促使BANDAI将之作为本作的一大重点。这次 的PSP版"G世纪"一样收录了15款高达系列作品。是 掌机平台上收录作品数最多的 作,本作中登场的机体 数目极为可观,达到了1133台,机师也达到了787人。

本作的战斗摄式是 (SD高达G世纪 NEO) 以及 (SD高达G世纪 SEED) 的强化版。在大地图上行动 时与前两作相同。进入战斗局而时没有攻守交替时 的切掉两面。而是在一个屏幕上同时显示出来。机 体发动攻击的一方所占的屏幕比例会暂时变大,这 样取消了双方画面切换、给人以更流畅的感觉。不 过PSP屏幕最大, 终究是重机, 采用这种方式展现出 来的战斗动画让人感觉魄力不够足。选择"攻击" 报今辰、可以此将不同的改击武器、在始阳右侧的 信息区域会显示出武器情报。选择不同的武器、其 命中事、射程都会育晰详细地表示出来。借助PSP的 **水屏幕**,使得地图可视集图更宽广,而且还能够在 地图画面上看到小地图。在小地图上放程双方用不 同颜色的小光点表示。

这次需要特别提 提的就是本作中的升级系统。 不再像以前那样提升固定数值,而是像"火纹"那样 采取的随机的。也就是说包括提升能力的种类和数 目、以及提升的具体数值都是随机的,如果玩家人品

不好的话, 很有可能 连升级都是往来"整备", 馋 对的让人欲哭无泪了 所以在本作中如果想要获得 比较好的能力应长的话、稳似升级前的存档是非常有 必要的了。看来,BANDAI把任天堂的"凹点"系统例 是直接借鉴过来了,这就直接导致传统的"SAL大法 的作用更加重要。不过在本作的战斗部分,主菜单常 只有"存档"的选项,却没有"读档"的选项、玩家 若想 "SA.", 就必须退出游戏才行, 颇为费事, 幸亏 厂商为我们提供了热启动的快捷键 L+R+START, 这 样一来给方便了不少。

游戏中的基本英面下有滚动条提示各种信息和基 本系统操作。比较体贴。每关左上有HARO RANK的数 值,击队敌人加 定点数(用提护攻击/会心一击击破会 有效励点数(当点数到一定復后会显示HARO RANK UP. 此时全员升级时所得机体能力点增加。此外HARO RANK的事低影响到过关人手的OPTION PARTS质 量。每击坠 架敌机,则击坠这架敌机的我方机体放 能够再动(Chance Step),本作回归了无限再动的设 定、也就是说只要视方机体足够强悍、用来痛肠将是 非常容易的事情。 图鉴部分也微得非常详细,提供了

多种检索方式。本作超丰富的内容再 加上凭借PSP选择性维作出来的华丽 表现, 的确是相当吸引人, 强烈推荐 喜欢这类游戏的玩家入于



[点评人/冒飞]和机战一样,关于 高达的游戏 青航有着非常稳定的 受众群,但凡只要和"高达"这个词沾 得上边而且质量还不算太次的游戏 肯定不会粪得太差,而像本作这样 优秀的游戏能够取得首日12万份的销量自然也就在情 理之中了。凭借着主机强悍性能的支持,这次的"G世 纪'在PSP上的表现可以说是相当优秀,不但收集了几 平全部高达系列的机体,而且在关卡方面重新变回按 作品分类游戏的设计,极其丰富的可收集要素以及大

量的CG幼画无愧于1.4G的容量。再 加上PSP优秀的表现能力,绝对会是 散让所有裹欢赛达的玩家们都觉得 物超所值的作品。

000000000000 【点评人/整子】这次可以说是SD 高达G世纪历史上最出色的作品。 首日销量就高达12万。比PSP首周 销量最高的(怪物猎人P)还要高。

86%店头消化率绝对让进货不够的 店铺老板闹心一阵。某著名目刊的29分也无法阻止 后面的销售势头了吧?游戏系统走PS上G世纪的路 线绝对是正确的。大量的关卡绝对让人大呼过瘾,虽 然取消了外传系列、但是G、W、倒A、SEED系列的 加入让整体可玩性更高,虽然删除了 些关卡,但是 机体(包括外传的高达)非常完整 地保留下来。读盘似乎有些慢,还有 让人不舒服的就是随机加点,凹么?

0.00000 【点评人/龙马】这次的G世纪一共收

录了15款高达系列作品、从(0079) 至(高达SEED DESTINY)、是掌机 平台上此景作品数最多的 作。每 个故事所包含的关卡数量各不相同。

其中登场的机体数目极为可观,达到了一千多台,机 师也达到了数百人。再加上大量华丽的剧情CG,阵 容可谓空前强大、凭这些就绝对有入手的必要。本作 的战斗两面表现方式比较独特,应该说是比较巧妙地 避开了掌机的劣势,整个战斗动作相比较连贯。加上16 9的清晰屏幕,视觉效果十分出色。

此外本作独特的随机升级系统也使 "S/L大法"得到了充分的运用,重 京热键L+R+START一定要熟练掌握。





多约翰士5 医不适

把当灯动漫作品改编旅游戏、或许可以收到惠半功倍的效果。作为现份 艺术的动操作品来身就给旅水厂商排供了各利主宜的原作人员 多特别世界 观 厂商只需稍加修改,再设计个游戏系统、写些程序 做些音乐和动曲。 一款游戏也就完成在壁子。当然这个世程远比小编程描述得要复杂,但是动 #辦材游戏钟 5 精品, 也是我们必须而对的事实。

D#9	游戏原名 グロ	ロ- ランサ-V ジ	エネレーションズ	(CERO)
F34	ATLUS	7140日元	2006 08 03	,A
角色計畫	DVD-ROM	日放	1人	103KB

由于梦幻骑士系列精美的人物设 时体力大幅度上升"的技能,而法尼露则是很早可 计,夸张点说该系列第一部作品发售 主要依靠的就是人设, 虽然前几部作 品都是即时战略的游戏走型, 但依然 得到不少女性玩家的支持, 本作的人 物设定依然保持系列传统、绝对可以 让系列的FANS满意。

最初进行本作游戏时,觉得本作 的游戏系统改进较大、甚至产生了 类似静林幻想十二游戏系统的感觉。但 玩得时间一长便发现本作的系统其 实只是在原系统上做出了 些改进, 同伴们的行动不用玩家 一下达指 令,而是接玩家做出行动大方向的 指示行动。这样 来进行比较简单 的杂兵战斗会为玩家省去不少时间。 玩家只需要控制主人公一个人接近 数人攻击,其他的同伴们会按照指 示自动行动。为了使游戏的战略性 更强,很多的固定战斗玩家则要直 接控制同伴们进行战斗, 比如说指 定攻击目标和使用魔法等。这种简 认真思考的游戏设计为玩家节约了 大量的时间,也大幅度减少了玩家 的枯燥感和疲劳感

游戏中技能树的设定非常有新 章, 而且变化性较强、抽象可以通过 装备取得技能盘, 再将其装备在人物 身上方可修炼。每样装备都附加有一项技能,玩家 必須使用该裝备达到一定程度的熟练度、才能得到 相应的技能。由于各个人物可以装备的准具不同。 因此每名人物可以修炼的技能也不同,这样既突出 了装备在游戏中的重要性。也通过技能突出了人物 的个性。比如说古莱阿斯在很早便可以修炼"升级

以條炼"升级时疃法点数大幅上升"转能、虽然初 期两人的能力數值差别并不是非常明显。在培养后 两人的能力差别会越来越大,两人职业特性会越来 越突出。玩家可以按照自己的喜好让主人公学习技 能,还可以让主人公一次修炼多项技能,不过由于 这些技能平均分配战斗中取得的技能点数。因此同 时锋炼的技能越多, 统得所需要的时间越长。对于 那些迫切需要的技能、玩家可以只经线一个技能。 快速维得。

本作不再是从头到尾单一主人公。而是采用名主 人公、整个游戏的故事由这些主人公的故事共同构 成。由于本作的解标题就是世代传承、因此发表中特 粉讲述了新老两代人的故事,从二十年前的抑击事件 到现在的形势变化,让玩家可以了解到完整的故事。美 中不足的是各个故事的交接不够紧密,而且长短不一。 出场的主人公也不能互相继承技能值和等级。而且罗 库拜因第与法尼螺簧距离过近。先使用完高等级高能 得很不适应。本作还继续保留了妖精的设定、玩家可 对战斗全有得大帮助、玩客还可以改集好籍的服装 让妖精学习敬曲事等,多要靠的收集也为游戏增添了 不少乐趣。

本作的人物形象虽然华美,但是在游戏时人物的 行动却让人难以接受。几乎每篇的主人公在走路时都 是性模怪样、尤其是朗迪和罗库拜因将军、前者竟然 聚着走路, 英尾服真成了鸟尾巴, 完全不像是人类。 而后者则是走起来一个人要占两个人的路,明明并不 即脱超常,但却像螃蟹一样行动占怪。此外还要为罗 库拜因篇中的比利打扮不平, 非常有性格的 女人物 而且在两章中同时出现,但是却是 个没有脸的人。而 个人感觉像朗迪这样的主人公拿出 章来讲述、导致 表面翻譯) 短、并显得比较勤强。



1 在孩子中就家也不以自由超過背离和修供技能

本作的战斗难度并不大,而且在战场上阵亡的 主人公们在一定时间内会自动复活,一般的战斗只 要不是出阵主人公全天就不会游戏结束。但悬那些 周定的战斗的失败条件却比较复杂。有些战斗必须 除止敌人逃亡, 有些战斗要在时间规定内完成, 还 有些战斗要在规定时间追席某片区域。使很本作的 力的罗库拜因将军后,立刻让玩家使用仅为 级的法 战斗更为丰富多变,大大塘赤了游戏的可玩性。但 尼雪,虽然敌人的级别也相应变化。但还是会让人觉 是游戏中可以存载的地点却定在是水心。箱一不主 意玩家就必须诱取半个小时甚至更久前的存档。 名 以通过锻炼计可爱的小妖精学会各种技能,这些技能一次准常复新来过会计证家承派生去耐心与兴趣。如 果在游戏中多设计 些存盘点,也许会能让玩家更 杨松 些。

> 游戏中的敌人设定比较单一、野外的杂兵就那么 几种、BOSS级别的怪物也比较少,杂兵战斗的乐趣 并不大, 伯好在简体可以自动攻击敌人, 玩家并不需 要浪费什么时间便能轻松解决战斗。而且在战斗中玩 家也可以自行调整修炼技能和装备的武器防具、更便 于玩家的人物络路。

> 总体来说本作是那种需要直注拿出时间细玩的作 品,是 款让人只要耐心玩下去,便 会觉得越扭越省 意思的作品。但如果 不是本系列的FANS、却很难拿出时



情走路的姿势都实在是让人难以接 受。虽然在明玩游戏时非常不适应 ▲作的系统、但是玩上 段时间后 却觉得这次系统的变化是一个进步、确实可以节约 不少宝贵时间。固定战斗的难度设定适中, 既不是 过难也不是简单毫无乐趣, 不同的胜利条件可以让 玩家动动脑筋以真思考 下。可惜本作的存盘点实 在是太少了。稍微不注意就得读取很长时间以前的

记录。多主人公的设定将整个故事 分成几个小故事,虽然损失了 定 的连续性,但是却避免了长时间游 戏产生的枯燥感觉。



【点评人/雌夜】如果你不是这个系 列fan的话,它对你可能会比较缺乏 吸引力。系列的第五作在系统上做 出了比较大的改动。从以前较有特 色的即时战略风格,转而引入了很

多RPG的设定和处理方式。这种结合不能草率地说 不好, 但轻重力度没有把握好的话, 新老要素之间 反而会互相"抵消",使作品损失亮点和特色。本 作对系列老玩家来说,就容易产生一些古怪且无所 适从的感觉、更像一个普通的RPG了。不过这次的 系统使得杂鱼品相对轻松点够了许 多,是值得肯定的地方,而主角移 动时的各种古怪诡异的姿势实在是 十分别相、对不起漆颜的人设。



间来认真游戏的作品。

【点评人/龙马】虽然这个系列一直 都被指责为是完全靠美女吃饭的 Galgame, 怀念Langnsser系列的老 玩家也总是數業有色瞭鐘提出各种 非难, 但是真正认真玩过这 系列

的玩家都会被这个游戏独特的战斗系统和清新的风格 所吸引。这次把传统的2D唯美画简3D化、同时大胆改 革了 直相对固定的战斗模式,以前大受好评的妖精 系统更是得到了发扬光大,可算是大刀阔斧进行改革 的一作、从结果来看、虽然更快节奏的战斗让人感觉 更加痛快,但是3D化的画面让人感觉 是格外别扭。总之,比起终结在5代 的Langnsser,这次的5给人更多是对 未来的希彻。





改佈保護包3

美名由子会乐小说系列最新化、虽然在日本和国内都有一批国定的支持 者,但是对于这种有些特殊的游戏类型来说她终不可能大红大紫。限于种种 条件的限制,这类游戏的()推相对其他游戏也要高得多,新人想要玩一玩恐 怕还是需要点决心和耐心,但是对于真的想要尝试一下的玩家来说,这阵在 炎炎夏日卷起的镰鼬 定不会让人失望。

DEO	游戏原名 かま	まいたちの夜×3		(CERO)
F34	CHUNSOFT	5800日元	2006.07.2	7
文字習發	DVD ROM	B版	1人	200KB

在日本有 个比较特殊的习惯。 群人警存 紀在晚上出 些和鬼怪 - 些与此相关的节目 比如夏季的午 嘉悦实在是用语言难以形容的。 夜梢日剔皴总会和灵舞事件占上点关 基兰盆当作一个很重要的节日,另一 方面在这闷热的夏日如果真能在听故 事时惊出一身冷汗也算是一种男类的 消夏方法。而在游戏界这个夏天我们 迎来的"冷洋制造机"就是著名的电 子音乐小说器列作品 (恐怖悖識) 的最新作同时也是终结算。

作为揭开系列游戏全部真相的最 终作品, 游戏本身故事还是很精彩的。 各个角色之间的互动。脚本中细节的 雕琢, 到最后抽丝刺茧的断案过程-气呵成。而其中的外传路线走的是和 严谨的主线完全不同的路线,其搞笑 程度之高让小编在游戏过程中连喷水 带扔手柄菜点被当做新种类烫牛病患 [B] 者而被同事当场扑杀,稍微透漏一下。

那里面可提从时下流行的百合到同人 女喜闻乐见的BL无所不包 I 。不过作为这么一款以文 ?阅读为中要游戏内容的游戏,对于大多数日语能力 仅仅是傳留在通过屏幕上呈罗棋布的汉字来猜个大概 食用的国内研究来说,可证性基本升平干零。而且新 列作品之间从故事到人物都有着相当深的联系、如果 只是从本作突然插入就会让人有一种无所适从的感 党, 甚至对案情推理都有相当大的障碍, 虽然游戏光 贯中包含了整个系列作品前两作的生线影情, 能让初 次接触这个系列的玩家领路整个故事的魅力和整体走 向, 但是对于完全没有接触过这 系列的玩事来说,

就是每当仲夏时,人们都会找个日子 的工程,不过如果是对阅读情有独特的玩家能有耐心 有时间来编编品味一下其中表现物或系统的 段段文 或灵异事件有关的恐怖故事,而从书 字的话,相信还是能够找到其中独特的乐趣——特别 刊到电视台这些大众传媒也都会策划 是通过自己的推理准确填出犯人正确名字那一瞬间的

正像之前所说的那样,游戏本身的过程就是 系1. 方面是日本把每年7月15日的 在阅读中寻找各种线索揭开谜题,而且由于是系列 的资结篇、里面并没有像前作那样夹杂了多种多样 的分支剔本、但是游戏进行方式并不是简单的单转 式展开,四个主角的故事进程互相之间都会有影响。 所看到的文字和说承都会有很大的不同、得名时候 玩家要在各个时间点上跳来跳去以获得 个重要线 常,这 点上虽然显示出设计上的巧妙,不过多少 会让刚刚接触这类游戏的玩家有些摸不到头脑。

> 虽然游戏的正式名称是"音乐电子小说",也许 是因为大量的文字让人无心再去注意有些阴沉的背景 音乐,音乐和音效部分并没有什么太大的特色,甚至 让人感觉有些敷衍了事的嫌疑。而在画面上采用的还 是系列一贯的CG和实拍相结合的手段,但是基本没 有任何新的场景、完全就是在日期转新活。至少前性 还是有几段水平不错的CG动画和风格诡异的片头。 这次 哎,不过恐怕也没有什么人会在画面上对本 作指有什么不切实际的黄相萨,

游戏的阅读量虽然很大。但是从日谱学习的角度 来说本身语法结构和用词相对都比较简单,对于有一 定日语功底的玩家来说通过本作提高 下阅读能力也 是一个不错的洗後,如果有過过多年游戏生弃挫龄。 套"神蘭胡译大法",已经在RPG游戏中鲜造牧手的 玩家规则过本作验证一下自己的维行成果本人也不反 对,只是要当心 不小心走火入魔,从此对此类游戏 完全失去信心。完全没有语音这一点的确也让人很是 失望,如果能像一些真正的电子小说那样加入真人语 音的旁白。无论是辅助学习日语的价值还是玩家对游 既然只是一款游戏,该错过的也还是 戏的投入度上都能大大增强 教承人我比游戏里的菜 让它错过ም。

另外要说的是虽然除了极少教流血的场面。游戏 型并没有什么直接的勤惠性描写。 但是对人物的内心 刻高在某种程度上来讲还是能让人感到一种另类的寒 音、从文を危府表現立行在15熱文 切足也早有一定



1 看到这很图时,就家可以想象这是一个有惊悚要者 的文字员 腌牌现吗? 本作的总稿工夫絕对 - 混

道理的。低龄玩客还是就不要接触这个游戏了吧。毕 會問期oTim的結合可思復多的(最谈任在幹段的研查 大概也不会对本作有什么太大的兴趣》。

本作在日本的销量第一天就突破了7.万份。并且 一路走高,30万以上的销量基本已成定局,在和 (战国BASARA2)同 天发售的情况下,作为这样 一款低成本丨制作的游戏能取得这样的成绩实数不 易,这同样也能体现出本作的素质之高。但是语言障 硼- 有是这些游戏的一个死穴, 如果在这个问题上没 有一个突破,这种游戏永远都会被大多数玩家打入 冷宫。小编绝对不特成纯较为了游戏而去学习日语这 种行为, 但是如果想要真正体会这类游戏的乐趣, 除 了等待不太现实的高水平汉化、也只

能自己动手了。不过最后要说的是,

[点体人/雷飞] 本系列的作品以

独特的描写手法为研察讲述了 系 列恐怖故事, 本作的故事也相当精 彩、除了表现出日本独特的恐怖外 还加入了不少搞笑的剧情,为玩家 带来两种完全不同的感觉。可惜本作是一款以文字 阅读为主的游戏,语言的障碍使我国的大部分玩家 不能理解到本作的深意。在阅读中寻找技术解谜这

种游戏本已相当复杂,再加上本作是由四个主角的

故事相互影响。会使玩家有些混乱。游戏的画面继

续保持系列特色, 追求精美画面的 玩家完全不能接受, 音乐和音效有 些凑合,完全不会让人感受到日本 特色的恐怖音乐。

0000000000

【点评人/小洁】这 系列独特的 两面表现方式以及补销体案的故事 向能给人留下很深的印象, 而最 新作〈恐怖惊魂夜3〉则在继承了 🧌 系列大部分传统的基础上,在游戏

的方式上稍做了些改变。之前作品中都是以主人公 "透"为视点进行游戏。而本作将会发展为从多位 主人公的角度来分别进行、通过复数的视点来追查 个事件的真相,将每 个人物的透团解开后,整 个事件的真相也就大白于天下了。这种全新的叙事 方式在游戏的过程中非常有意思。 你可以分别从不同的角度来由现当 前所遇到的问题, 而当事件解决后 还将会有特别的故事追加。



000000000 【点评人/赌商】说实话, 这个游戏 的评分并不好给, 因为它的类型决 定了其局限性是相当大的。电子音 响小说作为 种相当"古老"的游 戏类型,可以接受这种表达方式和 风格的人,自会认真地研读和体会其中调句 氛围和 结构、但更多的人会因为其"外表"的平淡无奇而只 会产生无聊或晦涩的排斥心理。尤其对于我们国内玩 家而言,语言障碍所带来的影响就极为明显了,对于 很多人而言, 它绝不是那种可以通过慢热而渐渐喜欢 起来的作品。喜欢的会给它个不错的

译价, 但对于没有兴趣的人, 这个评 价没有意义、但怎么说呢。愿有缘人 可以去体会吧。





オターフォックス コマンド

作为今年夏天NDS平台的量大作之一、《星际火狐 命令》不仅单 R.模式制作精度,更突出了當上游戏玩家与玩家互动的都高级乐件。

Section 2	本刊译名 星	新火组 命令		CERO
	任天掌	4800 B z.	2006年8月3日	A.
3D8(±	卡带	8版	1.4	



首的支值 命令将正·春季与·TG要 素源行了宣昌的社会 并实业 105千台就家交流对战的材料乐趣。

本作与外与中部NB4版的《导际火机 64) 有编论条件通之处, 但证是上从基础 进程发展 分支的情况展 操作与式气清 多地节上部太阳不同 首先游戏报大的句 部层均S、G从略要离舱人游戏进程之中, 细粒地设施线 PMSTGS 战要要不过是年 **新中大松鹏要靠的**个相成部分而已。4 维申格 个人任务分成 (罗年 小鸡虎) 个大任务规定了特定要求数量的包含数 企动在星泰创个物中是成好获效方势上的 要求, 否则任务失败 历色操作已入势力 も体験球与数方提力砂塊原則进入STGT 战機直 5 尼斯人机641 不同所是 本 作中不会的段队奏看同 场景中专用特力 作品的情報 而完全第十年独担体が付金 作物, 这样价价还在而大稳律上心外? NDS本身硬件引力有限的缺憾,而游戏中 的S。G麥萊除了臺稿保在回台數之内放力 超分数量 も砂と外、子製确保教人 126 性 (5)、虫 '智、布 下均 x ') 体 轮钟 "图



样任务失败。我们以第一活为例。当选择 单人模式进入游戏后、首先会有是否选择 等习战的选项、选择各之后进入第一活。 第 话行务块的回合限制。刚开始需要利 用NDSmine機用来对己方排斗单位 第 法便总有FOX,进行移动、特殊进行撤纳 方向指示后,会协议POUTE值显示 路程 转费值 这便是 大性对单个固定移动



长腹巨麻大物丸。 连接 秋、玻璃岩 后, BA健确定 之后山顶包含数表示 用触模能点主触機展确定何合结束 ラ后 1588同样的操作编辑 FOX AS 向会 中与崇丰规器近股方作战单位相碰撞(最 上方1 之后进入STG战役模式

本次STG空初模式扩操性任任证价值数 资本心,对应NDS硬性能提供人能度等化 操作 在机体移动方面解像屏幕床上舞 活了机体方位移动打象化全部驱逐。作品 之前的 为用左手特触笔准备, 开战居限制 81日力150、利用触能者动触搜解的对应 方位指示作战机体的 Northin, AW的班 炮火射击。 而触模屏除了起到机体移动构 制的作用之外,还作表表示投方位置与故 与作战位置的雷达功效 应当时彻现整似

使用 右侧的大回转,用数快速调集。 ,4. 直接点计发动,而爆弹发动即需要转行 健信権向辖达地国所存位置 显在该区域 次段提供。STG模式中上对意创作来显示 战员。阮家化功财应射击在星进行精密 制击。而称游戏唯 的缺点也在于此,由 也现现常被劳。当成功操作战机梯规定数 有分支路线。

合理控制已方机体飞行方向。触搜解中还 量数人主联后、将所有效机STAR收据后 包括 7 项高级操作的快捷键 分别是友 战役结束。利用之个操作过程将全部数方 例的大回旋 通常用做裸刺。身尾敌人时 装力请灭后并保证在脚制向合款之内即任 **希望后。在《展的董卡中、曲图下环路** 以及在右侧大回转键位之上的焊弹键、太 出现为主舰所准备的自卫导弹。在回台 而积大磁力爆炸攻击 。前两个快捷键可 数分许的情况下。由己方势力移动到师 图指定地点获得后主版》具备约 的导弹, 当敌人进入攻击范围后可以实行 自卫反击。本律与自引的《星防火物64》 不同,根据夹卡结块后会店的不同构直接 影响到分支路线的开启。而 周目后选择 手玩家必須上下屏幕兼修、所以比较容易 分支开启钥匙期间以在立周目自由决律所

思考支配全星系的 巴诺姆" 石星突 然爲出"學略舊、祈楊种數表安禄壽夫格 應用伸一,"和平的行星"集內里亞 正 当使略车转如破竹之81、中FOX率领的房 佣4. * TAR FOX 将班全部书 情, 并打倒了独裁者"专得鲁夫", 那之 与全星系在和手之下度过了多年。"巴米 组" 41星被视为军事禁地被"克内里亚" 至方严密监视。在没有得到"克内服证" 在方纬许的情况任何 E 行物都不得接近 "巴诺妇"可是, 可悬和工并没有继续名 "日从"巴诺德" 行星本身出现的谜 之军团突然对周边行星发起了零售高 击 由于攻击发动的过于疾休,"东内里 亚 军方的反击完全受有任何作用。很快 徐述之军团全数击败。而后得知,这个球 之军团实际上是由"安古拉皇祭"率领的 安古马俊略军"。更令人无法相信的是 他们因然是利用"巴诺姆" 诗星上生物根 本无法接近的"硝酸海"作为梁事基地 的。在这个万般危机的时刻,原英维飞行 "STAR FOX" 的成员却由于上次大战 后各自投入了全部价件 五元以有强速继续 致 战场



fil的英雄"FOX"为了遊壞从父亲手中继 承荣誉,仍然和智能机械人 起从事飞行 所拥持的企业。 上次大中与FOX并腐作战 而擦加爱情人花的美女「CRYSTAL' 希望

FOX' 离开这个危险的工作, 而百般劝 说之后属然无法搏动其倔强的个性。最后 . 多年来持续不 〇 据自愿开了"FOX" 明 而此时场 "STAR FOX" 研索 "STAR WOLF"由于京常准备已经被字由库方意 额通缉, 但他们22事没有放弃自犯嫌禁行 恶的仓头, 并希 SHIRT 本次以說徒取

更高的利益。 'FOX' 在 'STAR FOK' 小队未有舆结 的市报下独自 出商,奔赴

关于通信作品

虽然在单机模式工作品的内容丰富 与作品表现略微的位于当年的《星形人 **狐64**), (m在通讯作战上却完美发挥了 NDS硬件平均无线通讯的优势 企近距 商通讯作战上竞然最多可以支持广人 星 战, 具在空間可採中几乎没有疑如一在 通讯作品中, 可选用机体与驾驶员数量 赞多,对应不同机体与不同驾驶水路表 现出的机修特点也截然不同。在所供用 机脉势力方面。不仅包括了 'STARFOX' 小组中的知名角色与除机, 对应死敌 "STAR WOLF"中的著名反派角色与座 机也将登场。在六人大混战中,在个人模 式中甚少利用到的高级 毛行快捷號 大 回版'、'大问转'将配合基础环络《行 起到至美質要的作用,而 甲锁定扩张 井成功击落后所行派。西庭縣更非个人楼



式可能,可以说本游戏真正的小趣集中在 通讯传战上,这也与狂民 赛坚特的游戏 性至上的原则相符、更全人特赛的是本 作完全支持 "NintendoWFroomection", 只要配置有无线路由器便可以轻松实现 与世界各地高手的空战对决 为了保证 网络传输速度 VMP通讯作战最大支持4 人程战。为了追求"NEW TYPE"的参 想,不断追求更高层次种转战吗



LANS TYPE Land & Ser. Shorte Roost Time bonus





本作运用了欧美市场十分流行的第三人称词点射击作为游戏者 型、却又将日式的角色造型,武器,搬法与美备配属融入其中,创造 出了一种到样男类的游戏气氛。游戏中着纯的女主人公与巫童系的流

人倫學形成了鮮明反差、作品操作感也为中上等。 □文/大侠



基础操作者

20点部分

** 充弹药



能不佩服厂商丰富的施拿力,这样的政方边 也会将千瓦下尼的……那这中主人会要伤寒多的政 是这样的具件,微量多时集中大力还是很可怕的。

老 1 12 16 本品收费的无限、但应当时勤保证弹药充足。

否则关键时刻换弹匣十分危险

本作是由ACI公司代理 日本CAVIA 司开发的一款XBOX360作品。由于 (BOX350平台中的美版游戏众多、新以本 f自E3大展公布以来使很受关注,虽然 AV:A公司并不为众人所知,但实际上本 的制作人高桥激先生就是当年制作如 所以游戏质量可报而知。《灵养 是一款衰现力惊人的第三人称说 射击游戏,利用CAVIA公司自主开发的 引擎、游戏比较好的表现出了XBOX360 台的次世代硬件水准。与众多欧美第 人称视点射击游戏不同,游戏着重在 前榜會長上發足文會 等空游戏环境提 章切、剧情故事将在代设定为公元2013 的近未来,在巨大地震爆发与第五次 产东战争之后,人类社会已经近似乎土 测瓦解的边缘,到处暴力与军事力量搜 平民苦不堪言, 而就在这时, 由变 华生命体级成的进之军团对人类进行了



大举进攻,这些来历不明的变异体有着 似乎偏尸一般的外来,生命力与攻击 据证得于一册人类 更可怕的存货员 杀戮人类有生力量的目的商来、就算 東界順彻底崩溃, 撤以亿计平民无事枉 人类已经面临灭绝的边缘。就在这 机存亡之刻,一直能居的魔女"女前 更 搬身前出,利用威力巨大可以轻 消灭魔物的"魔装",根为敏捷的身 以其作简本数的要注呼回

本作的操作设定非常严密。《本上 300字册上的大部分专位都要有是



射击来进		由于硬件	能力的组	
	X	To State of the last of the la		
	4	8		
- 200	. 2			

更" 通勤的与各种变异恶度体极对抗

最终利用体人的智慧与藏强的作战能力

主角"艾莉西亚"造型极为优雅、游戏

将恶魔重新封印、解放了这次人美危机。

艾莉西亚"的魔法发动让这款作品量 大程度的区别于其他同类作品,当能力 积攒量达到时支药西亚"可以释放包括 防御掩体系,进攻冲击系在内的多种政 強,当廣法发动时高面表現接为實施。 而对于中上等难度的攻关战时,当百对 数量过多的数人时,能法发动也将成为 主角攫脱困境的必须手段,而游戏中所 不仅形态可怖并且体态巨大,类似身高 福过300公尺的斯利骷髅 能够被飞机一 口吞下的魔龙等等都将是玩家必须战胜 的强敌、两利用有限的射击力量与疾法 组合击败敌人时,也将获得其他游戏所 难给予的战就感。游戏的操作方面也交 作。稱加透应就能够熟练操作。而能点 命中專則大有保证。在武藝裝备多样性 上《灵弹魔女》延续了白式游戏的一贯 传统、每关过后都将出现大量优秀检视 供玩家装选购买。不同的射击感与杀伤 位果会会证果解析证金

で ハイ ちゅうじ 別の 知名 近距車基級行 あ 5年實打 6 5 8 2 90 4 1 技下右类比缩杆 近距离报点别击精密度更高 8 3 75 5 由 11B以RB被下对魔法舒护的移動 競を対抗視をが磨る。 題・対る 、 魔 * との三坪は * 水体内がことか 11 11 11 11 11 11

8.3

祝点及勢击位置移动

对应操作

右类比据杆

XSB

则则上来便会面对三个变异体士 应当最適進擇體向跳訴到左侧或右 **倒油蜂进行定点射击,是个消灭器**电影 沿大箭向下行道。在走过之形略之前不 会有敬人,应当利用这段时间仔细熟悉 下基本操作。当走过S形路口后,将会 漫到两名变异体士兵的进攻、冷勢對杀 肩仍然沿道翳行进。小心左转盾在下斜 被将会遭到多名向上行道的敌人。可以 这之后就要经过一段路建较长的民宅小 際。路上特殊时要而对突然出現的敵人 缩现案,除了在路面上出现的敌人之外 **港槽栏后面进行偷袭,但好在这样的**就 刑几乎没有威胁、侯侠"艾莉茵亚 金到达坟场州近、坟场则在长路尽头的 量散人, 这时笔者推荐玩家在坟场入 口处发动魔法墙来当作掩体(魔法启 后 B維指定責法) 并且、在射杀一名業 人后应当很快利用翻身跳跃摆脱敌人物 定再击杀第二个目标。这个做法在今后 面对多名数人計劃將開到 当押垃圾中 所有敵人扫清斯、出纹场可以见到路的 尽头已经被结界封锁。我们只能沿左侧 路转弯行进,这条路的尽头已断 基无 **迪迪过的,注意观察这条路右侧的**模层





中间、微琴发现一个造道, 派人小造到 腊到头右转进入广场会遇到多名数头 全部消灭居会遇到第一个结界長种(大 脑异常膨胀)。 特英治畑、第一原始界 破坏,之后来到刖才被第一层结界封锁 的道路、进入后除了将模座上潜伏的喽 并到达图:所在位置、特廉道内的数 罗以及第三个结界兵种、消灭后第三服 界的大略。这时不要質然转到左侧路面 "THUNDER"习得,小心利用翻滚跳 侧的士兵消灭,这时便可以尝试使用 为翻滚魔法发动舵,出现A键发动魔法使 是,此論法成力巨大,耗費MP也十分付 再向前走到工业区广场上时会遇到 超多士兵,一定要利用好银闪泥个出破,拉 照大路走会向左侧转弯到厂房附近,能 四个结界兵种、消灭后连接大桥上的结 界开启。向右转弯后可以看到一个加油 站。其中敌人众必需要远距离逐个击破。前 后上榜, 任务会揭示格桥上董严车编令 澎發坏、先換层出不姿的小喽罗全部消 災, 之后翻滾躲避到装甲车攻击死角发 动 "THUNDER" . 之后将出现最后一个组 界兵种,消灭后一关便顺利结束。



不知不觉会对自己的观念产生影响。 当期制作用 (PIKMIN) 的射解、宜 这个短期人?

本先生设计: "不可以被关在村子里面! 该句话基什么奇思呢?

宫本■游戏产业就好比是 座大的"料 子","村子"的中心就是游戏业最漂施 的婚方, 吴在那里会被周围狂热的游戏冰 所娇惯 如果一直守在里面的话,会渐渐 看不见外边的世界。虽然几年前人们开始 议论着任天堂是否编案 7 正轨, 其实反讨 李彤 相 这个州贸上太安前在很名重具 从正面看不到的,也许脱离正轨以后,反 而能够找到更好的东西。

的曲,不到最高处的话是看不全这个 形型網

宫本書 直在旁边冷静的现象, 不采取行 动。并不代表我们要退出。而是我们要担 触"村子"的概念。 表表或任天常应该用 什么新的方法是立在这个世界中。终于 特们得到了答案、那就是"5岁至95岁都

时雨殿

位为我们不是在任天堂的总公司,

部是在财间的采访了宣本技先生。 8寸兩級(Shigureden)是位于京都與山 的新近开张的博物馆, 展示了小仓 百人一 首(Oguna ∺vakunin Isshu)的游戏奏学。筹 物馆在资金、技术以及现念方面深受任天 您影响。任天堂的顾问山内薄个人资助了 博物馆的建设、参迎者使用基于任天堂数 字服务定位系统来了解各种设备〔称为时 而导航, ShigureNavi)。博物馆的数字互 动基置是在安米茂的原督下设计的。

州南級官是一个好地方呀! 宫本體不错吧(笑),对视来说这里有很

多有趣的经历。

·育本先生党科时面最的魅力之处主要 体现在哪方面呢?

触力,比如股内一层的飞碟,二层的竹 备方面上加一些东西的, 可是那样的话, 规模就要比计划大很多、最后还是忍住

7 (20) 宫本先生原来 就很喜欢"百人一

首"(诗歌的) 种1元? 宮本■其实也

不是, 但任天堂原 来就·宣在指广"百 人一首"和"花札"(纸 确的一种),而我只是一直 都规建治 所像这么大型的主

原来是这样。 食水圖对, 所以在这之前验 直

据去油斯尼乐园观察。 和游戏软件的不同之处就是

主题公园可以直接看到客人的反 映吧?

宮本■我一直都很喜欢去有艺术性 的娱乐场所。比如水旗馆还有等术馆 等等。所以当建造时两股的想法出现的 时候,我马上就赞成了。另外,亲自参与

"Bt 函酶" 建设的另一个现由品、转一 直想把DS投入到博物馆的展示和公共场 所的使用中去。去晨炎会的时候,为了方 便介绍。就会借给你CD什么的吧? 我想 DS也可以在这方面作为工具。再有,大家 都拿着DS集合到公园一起游戏什么的。在 这些方面虽然任天堂还没有什么具体的计 划,但是山内先生(现任天堂的腰司)说 "那样的计划可以在时雨殿实现嘛。"

DS臺瑠末真 理的経導 -DS在发售以后, 受到特别大的好

评,对这一点宫本先生有什么看法? 宫本圖一直以来,只要我们认为是正确的

事,我们都会勤勤慈恳地做下去。虽然耳 宮本體我觉得时剩級學的所有东西都很有 边会经常传来 "生意可不是光微正确的 事就能成的,"之类校告的话,但是任天 信和朗诵的声音。本来不要在景色和设 章 直都技可这样的宗旨于过来的。也相 **修这么干的话,总有一天会得到回报。**而 这次我觉得就是对我们的回报。

> 记得第7、8年前在N64上发售的《事 尔达传说·时之简) 获得大威功之 后,您也说过同样的话:"好东 **西是要勤励基基、一点一演教出**

> > 宫本国及办法,事实如此,而 在这之外还要了解市场。你 的作品好的话, 玩家也自 然就会支持你。比如我们 在发售之前把作品交给 "马里奥俱乐部" (正 式名称 超级马里奥俱 乐部。专门对发售前 的游戏进行测试的部 门1.从那单可以得 到游戏评价。假如不 好的话,我们也可以 知诸是哪里不好。

> > > 也就是说已经成 为合作依律了么? 宫本 ■对,合作伙伴。不 过长时间这样下去的话。

可以娱乐"的新标题。当然、我们并不 悬对现在的游戏进行否定, 而是针对那些 尽为"游戏太难、玩不动了"或者"觉得 游戏和白己本来鲜:9什么关系"的人。东 做出一些对策。

确实是这样,以前听到"游戏时间 长达50小时"的时候,总基提兴奋地 继:"真的能玩50小时么"? 但是, 现在 的反应就变成:"要玩50个小时哪?

宫本■我在去迪斯尼乐园现察的时候,总 看到有很多人——那里明明是为孩子康治 产主额公园。可容标上大人们也得事效。而 游戏本身是 种唐拉的,它很难战胜那种 具有"实德"的东西。所以我就想、首先 任天堂本身要变得具有"实感",而下一 步就是要做出具有"实理"的产品。到目 前为止我们一直在开发中追求游戏的真实 感,但从今以后我们不得不考虑的是,把 游戏更加融入到人们的日常生活中去。

健健整设计"任天狗"用来的话。宝 明的客厅提上: ·合DS, 一家人投事的时 候可以去看一看、玩一玩。 實本圖对,就像手机的存在一样。因为我

一直想把游戏融入到生活中去,而最终答 拿会体现在Well 前。但首先我们还是机通 dDS来具找便模式游戏平台的新答案。

Wii-

---Wii会推示DS的淘汰吧? 宫本■当然不会完全一样的,怎么说呢?能

够成为"必不可少的东西"是最重要的。记 得以前的主机曾经到达了这种程度, 其音 及率也明显增高, 但不知什么时候变回了 "没有也可以"的局面了。可是,游戏 业数这种问题并不进行讨论,反而有着 条仰 '在RPG游戏以后, 应该偷棱粒点 戏么? "、"游戏的发展趋向是什么呀? " 等等的话题。把游戏本身只是 个娱乐项 目的事情全部都忘掉了。"家中有的应该 是什么样的游戏机呢? " ——就是因为我 们听到了这样纯粹且朴实的心声。所以我 (笑)。那个时候游戏业还在进化,相对来 们开始开发了Wil。

机身的设计之所以比较朴实私基因为

實本醫學个例子来说、我一直都喜欢把手 杨篇单化、但有时候为了达到游戏效果不 得不复杂化。然而有很多人因为游戏太过 复杂, 就连碰也不碰。这时候出现了一个 新的构果 "用一支触機能就可以玩的游 戏",就这样我们沿着这个构思开发了 DS。当然,这次成功的主要原因是我们 在不断地推出支持触逐等的游戏。至于新 的146 土利和软件方面, 我们也会以简单 8月7的丰颢去开发。目的是16所有人都可 以轻松地去接触。

当然。要做到上所有人都可以接触的成。 外形和形状的设计是 个很重要的环节。

那么,首先要做到的就是,放到哪用 都不会母事吧? 實本關環、这个簡单。问题的美键是怎么

让女性和从来不玩游戏的人, 看到它以后 也不会"惧怕"。触这一点,我们刚开始 的时候、尝试做了很多不同形状的设计。

"惧怕", 很贴切的词呀, 确实有 提多人一看到复杂的接触就"吓"得遇 地子

宫本 题是呀,也不知道按哪个键是干什 么的, 看了说明书也不理解, 干除就不 玩了。过于复杂就难以让人接触,而我觉 得FC在这方面就很成功。

Wii将打破游戏 业界的范例:

WII手柄上面的按键就变得很少呀。 宫本圖在FC的时代,只有A、B两个键, 而SFC上面加上了X、Y键, 虽然我们一直 极力维持简单的操作,但毕竟是技健的数 量增多了。所以多多少少会变得有些复杂 7。现在我们在Wil上而加上了动作感应 想,它可以通过简单的晃动来控制移动。 使操作变得更简单。这样一来,我们自然 而然地就减少了按键的数量。不过、觉得 复杂的人还是会觉得复杂(笑)。

现在大家都知道WibA怎么用单手来 操作的、可是、记得去年东京游戏展上岩 用顺先生说过"要改变双手使用手桶的概 念"的射候,大家都避惊了

實本關係的, 依然與納魚地用单手就可以 平 海 対 05

- 東尼字呀、游戏不断地变得复杂、操 作系统反而越来越简单化

實本■「管我们、还是游戏设计者、在现 在的环境中已经积燥前进了, 慢慢变强不 知道应该做什么样的游戏,于是我们开 始考虑冲破这道屏障。但是。怎么样冲 破呢?首先我们决定打破游戏业以往的 结例, 相位可以并里面结发出一些新的 东西。对此我们进行了一定的测试、也断 渐地看到了答案。当然, 我们并不是否定现 在的游戏, 而是想试着向新的方向前进。

每过10年,游戏 的形态都将改变

每个不好的活蹦, 记得宫本先生曹在 以前的采访中说过"如果游戏变成单手操 作的话,将会被废弃 "

宫本目是说过"如果是因为觉得麻烦才想 单手玩游戏的话。不知不玩"之类的话 说游戏制作得也很出色, 当时提出想单手





· 5 日 節 · 子 是 非常情 母 養 差 的 。 可 つ p*** * 推 型 n.细胞的等器。直到Win的手柄 揮生 环科的侧侧,才发觉完全可以病连接 个书别器,这样就变成了"双截棍

例目前为止,可以说游戏玩家们一直 高 中服的 中断上付金的、全然要活应较单 自由武平师的话、相信多少也会有一点不 安吧?

宫本疆就像---个朋友劝说你玩一个新的游 A 样,刚开始的时候总觉得很难。其至 觉得设意思。可在朋友的指导下你很快就 含活应并融入进去。我自己也有过亲身经 (M(%), 其以值理是一样的。

确定链状物的(等)。 安本 面景 近非行 手柄 测试的时候,我试着

左右手交換玩了一下。 一左手拿着手柄?

食本調け、を主意着甲柄、右手拿着附加 等 有 点难度,不过已经适从了 对左撇子的官本先生来说也很难么? 副 每些的样子 1 非常难(笑)。

是么? 我本以为反向操作的话,左撇 子应该很适应

宣本量等电这么认为?但习惯了30年的操 · 才是內难改变的。

益呀, 都已经习惯了, 这么说的话, Wh可以选择左右手互换的操纵方式么? 實本關其及、最早设计手柄的时候, 也 & 5 特种规定左右手的使用,只是凑巧十字 点 中主全 了左边。因为觉得设计到左边还 特自試合理的、毕竟人们大多数还是用右 * 。幸可拿筷子什么的。而这次Win的手 味本身就是 个创新,所以大家也不妨用 运的方法来尝试 下 笑)。

是呀、毕竟这次Wii的手桶是双桅棍 形状的、左右是对你的。

宫本画图, 确实是这样。如果新出生的要 、接触到Windid 相信他会用自己的方 **计电操作的**

那样的话根有意思的。不过,让美 玩家用右手操作十字键的话,肯定不会

實水■是呀、我也必见过用左手弹去他的 201

设置根手柄"至牛的移 密与Wii手辆的扩展性 -为什么最后要用"双雌松"这个名字 呢? 相信大家都没有批到会直接采用这个

名字。 亥本國不合語的活情觀發说, 现在改还来 得及(笑)

不, 不是那个意思(笑), 其实是个 非常容易理解的名字。

宣本圖不知为什么。 最开始在海外的时候 "双截棍"这个名字非常受好评。所以就 继续使用这个名字7。

那么树开始使用这个名字的时候,是 出于什么原因呢?

宫本国刚开始开发出来的样品。因为很像 "双载權",所以就那么叫了,后来跟美 国交换意见的时候,他们也肯定了"双截 棍"的这种叫法、所以我们又调查了"双 截棍"商标权、海知可以直接使用、最后 于除就决定了(等。

以后可以和WH手柄连接的硬件应该 有很多, 也会同样你之为"双桅棍"么? 宫本圖不会。 虽然与模拟游戏杆(手柄)进 接的时候还是会称为"双截棍",但是接 1 光枪之类的话, 会称为"ZAPPER式"。

原来如此,话说回来,Wii手柄的扩 民性地区及令人用的型、好物的连续的研 姓布组化

宮本■是呀。最开始我们考虑过在手桶上 加载使用无线功能, 可是这种功能不仅耗 电量高、造价也是非常昂贵、能够做出很 多周边硬件围然是好事、可如果老虑到对 应游戏的数量,这种做法就太不理智了。 只会拉下并业额。为此我们做了很多讨论。 最后终于决定使用 个手柄力核也,所有 的扩展硬件都基于这个核心来开发。

·顧索是这样。

宫本■其实设起来真是巧。一直考虑怎么 样便W 简单化,以为在最美键的手辆方 而全大位脑筋、可导把到数次么简单协定 成了。而且外形设计方面也得到了大家的 14 [8]

直备受议论的 麦克风与杨志器

目前大家都对Wii手抓上安装的扬声 罗威利吃惊、为什么会使用这种安装方 式呢?

宫本圈到目前为止,有很多声音识别游戏 탄鍊被开发, 所以我们一直考虑在手辆上 安装扬声跳。不过,这样手柄又幸得复杂 化了,明明说过要简化的1笑1,此外还 有可以。上四个人轮流使用手柄扬声線的功 能的趋效也正在开发 1 此时宫本先生 数出一脚"哎呀.

完了"的表情)。 平,这个现在说出 来不好吧!笑上。

没关系, 请继续 器 (幣) 宮本園 笑,拿着Wii '哩,到你 手搭拉 这种类似的

游戏有很多. - 就像"传炸弹"似

的,可以大家一起互动 的游戏吧? 宫本画对, 就是因为有 开发这种游戏的全头,

才让我们更加坚定地安装 了扬声器 相信人家看到 手桥宣传图的时候一定会 以为是麦克风吧, 其实刚 开始就想对大家解释。 不过还是坚持到了E3展会 130

Wii

记得去年发表Wii 的时 候、平純上环没有稀声器呢。

宮本■其实因为成本的心脏、本来不准备 安装扬声飘。但报,设计者也司"不安装 场声器吗, "之后又考虑了 下, 毕竟不想 留下什么遗憾,最后还是决定安装。接下来 就是考克风的问题 麦克风的位置要设计 在什么地方质 电视机的类动2 还是手 桶上"根据游戏的不同。麦克风的使用方 法也会不一样, 相反扬声跳光键会通过手 桶米起创它的作用。经过考虑,还是选择 了扬声器。 方面来说也是降低了成本。

对应扬声器功能的游戏,光是想象就 策器用有限

倉本■ 5%。刚开始在公司提出安装扬声 器童里的时候, 几乎 \$ 有人同应, 但突然 有 天,谈起了在(赛尔达传说)里使用 "同癖斩"的时候会发出"碎"的声音。 那时候大家都不约而同地想起了〈學球大 战)里的电光剑。

对,很想试一下那个东西。

宫本■「一边挥着电光剑的动作。 里配音"哦"对于安装扬声器的事。本 来设有任何人提出意见,但当拿出有意思 的话题的时候,大家都蜂拥而上了(笑)。记 得E3的时候、我们意识了(乒乓)的 DEMO、其4、当时主要的展示新图并 不是(長長)游戏本身,而是想让大家 +食我手中发出的"咯咚"声,可是因 为与时会场太嘈杂,结果谁都没有注意 至 1 年 1

记得在E3的时候曾经说过,习惯 了自由式的WR手柄以后、很难再适 应传统手柄。

宫本疆那是因为习惯了这种可单手使 用的自由式手柄以后, 再回到双手手 栖时,可能会感觉操作不方便,但 完全没有否定传统手柄的意思。

因为使用Wil手柄可以自由地 伸展,相信玩游戏的时候也会非常 **COMMIT**

官本■是呀、比如玩〈太赘达人〉的时 修、使用W 手柄直实地探舞手臂。这

与使用传统手柄操作相比的话、前居两种 呀 尸发表的有"塞尔达"、"马里剧相 发中、相信 生后丝杂词世子。 感觉肯定是不同的。当然,适合传统手柄 河"和《Wis Sports》。还有在E3发表会 -的游戏还是有很多的、比如(F-ZERO) 就应该使用传统游戏手柄来游戏。总之, 妈妈做好不同高度。

--因为Wii的手柄并不局限主要容操 作、构模操作的方法不同,以后开发的 消費也会陥と必事門?

實本圖文就要新游戏设计者的灵感了。

直备受议论的 賽克风与扬声器 接下来就是Wii Connect 24 了 完新

会作出什么样的软件呢? 许从今人期待 食本■DS界一种以不同的通信方式进行 游戏的东西, 互联网之外也是有许名动 的。目前的互联网游戏主要是通过电脑、 而最近农用电报也可以接入互联网、形成 了一种一体化。但毕竟一般的家庭还是没 有达到这个水平, 所以在这个环境中, 停 用另一种通信方式来体验互联网那是非常 新鲜有趣的, 岩田先生对这方面也表示出 了积极的态度。当然,这样也许有人会说 拥有DS就足够了,但是谁能说家用机就 没有同样的魅力呢?

Wil Connect 24最具勢力的 点數 是在玩家关闭电源后, 主机内部会保存根 少的电力来使生机继续24小时不间断运 作,这样主机本体内就会随着真实时间自 动变化、在玩家接上电源后、打开Will。 **协会看到丰机内部或游戏随着时间产生了** 奇妙的改变,这是非常有趣的功能。

您所说的事、好像就是以前要在 64DD 上零行的计划吸

后就终结了,但是当初所栽培的技术,到 年秋天的时候,我和岩田先生都说"要以 了现在这个时代终于可以发扬光大了。所 以, 最初为64DD开发的"动物之森"可 以在Wir上而完成它的最终体。

"动物之奔"使人们更加强烈地意识 到互联间游戏的乐器,就这个来说64DD 确实也体现形了它的价值。

宣本醫 软也认为非常的操(笔)

当然了,我们也是这样认为的(类)。 實本職其定。当时在经費和維持的方面在 曾得多困难。

还有就是时间问题吧。虽然当时开发 的形态没有完善, 但也是要继续发展下去

宮本書は知游戏〈こけし〉就是那样。与 "Wii Sports" 的人形相似的 "マネビト カメラ"相关连。(GC商标的主題、 2003年E3上"初次亮相"。构想就来源 于64DD"马里奥艺术馆")那时, 就已 经在制作这些了。

是呀, "ニけし" 还真是有64DD的 味道。(美)

与宫本先生有关 系的Wii游戏软件 目前, 宫本先生参与制作的游戏软件 有多少部呢?

宫本■主要是以Wii为主、加上未发表的 到底有多少种,真的是很难说。但是直接 参与的软件…… (稍微思考),还是很多 中展示的一段選拉手續的DEMO。

哦,就是那个好像类似"打鸭子"的 宫本瞻如果那个不完成的话, 就 福田野っ

實本■尋呀。所以说太部分的Wii产品都 有秦与过。

新来和此、那完全投入的路什么呢? 宮本書原 项要完全投入也是十分闭路的 呀(笑)。赛尔达是最后阶段参与的,"马 甲庫 银河"也是附开发到一半数离开的。 "是怎火狐"是DS的、所以没有参与开

发、但是也参与了宣传工作。 ·宣传非常甫顺吸(等)。

宫本■感受太多了,包括经营、海外见面 全 茶合约等等 这些工作大名7。但 这些工作也是全部由岩田先生集中起来配 发给不同的部门来完成的,我主要参与情 报发展的内部工作。

关注的是网球游 戏和电子辞典?

ESFF E型发发会体的标。通过展示。 我们确实觉得Wii十分了不起。但还是想 看看一些令人孤日相看的游戏。

宫本疆吧。具体内容还不能公开,不过可 以说一个全新的软件正在开发中。 稍稍等待一下吧(笑)。现在(Wil Sports)上的网球游戏被玩家们很 直率地肯定了, 像这样被关决还 思抱少见的。玩宴也好, 非玩家 也好,都跑来想着一看,应该说可 以和以前的〈超級马里專〉相繼等 了,也许因为同样是比较容易理解的游戏 宫本器是的、虽然64DD发传了15000台之 吧。所以现在最投入的就是"问意"。去

"网球" 为主前进", (BNOA (任天堂英 国分社)却对我们的话半倍半疑的(笑)。所 以我们把在京都的NOA全员集合起来实际 接触了这个网球游戏,这样才终于使他们 了解到了它的乐趣。当然,不仅是"网球"。 其它的Wil游戏也都是非常有趣的。

是呀、全部都提斯爾呀

育本■♥、有一些游戏在玩了一段时间之 后就会有玩腻的感觉。但如果一个星期不 txWii的话,到了图末一定非常想玩的。 尤其是朋友来的时候(高兴的表情),心 里想着"终于来了,终于来了"(笑)。家 用游戏机的特点就是可以一起招呼朋友来 玩。相比一个人玩的话,还是和大家一起 中了。 玩比较快乐。而且Wii可以作为接待客人 的用具来使用。

将女朋友带回家里也可以一起边玩(美)

官本圖什么帶回家呀,不是那个意思的。叫 家人诸島亲戚来玩的可能性还是很高的。 而且, 作为帮客人打发时间的工具不也是 很实用吗?

13.05

宫本■Wii是针对各人的水平可以表现出 不同乐趣的主机。不同的人有不同的游戏 到 起 方式,这是多么不可思议的硬件功能呀。

有点像DS的脑调练游戏吧 宫本■是的。现在的"网球"也多多少少 有点相似。更令人意想不到的功能也在开

不能到达巅峰, 研究、 创新社会我们的工作呀。

- 就是刚才提到的那个开发中的

"保密软件"吧。

-对了,记得经营说明会上也说过 "在Wii之外还有一个梦想要实现。" 宫本则啊,和那个还不一样(笑)。 不一样吗? 到底是什么?

實本■现在真的是不能设的。不过目前可 以透露的是正在开发"电子辞典"。 是普通的电子辞典吗?

食本圖暖, 由子辞典也是得有意思的 哦。我认为把这种日常生活中常用的东西 与游戏机结合起来是一件非常有意义的事 情。啊,当然,我并非要完全生产电子辞 與 | 突)。

到现在为止,游戏主机就是游戏主 机、但以后或许和游戏机无缘了、因为 随着发展,有可能整理就会融合在生活

宫本雕确实如此。例如战争和兵器之类的 游戏会逐渐消失,做某之类也可以成为大 家喜欢的游戏。在以前的FC时代,是不可 能把做某和游戏结合在 起的,但是DS 就可以以此为题制作"料理"游戏,而且 可以发挥DS硬件的特性,在实践中感受 做菜的乐趣。但对于家用机GC来说、这 么做也是不可能的。因为玩家完全不是同 - 个胜体。

但Wii却可以将不同群体的玩家联系

宮本■为这个目标努力 (笑) Wii和DS之间

格DS和 WH连接在一起。 比如, 使 用DS森料 斑指南的

数据发送给

WILL JEE FAIR

预御新什么的, 在这

方面的组法吗?

宫本邮那范围就广了。Wil和DS可以很自 然地连接起来, 虽然还不敢说达到互动的 领域、但我们会随即新开发出相应的硬件 设备、并接续互联网、通过这个大资料库 可以拥有更多的可能性。或许现在还不敢 说。但只要想做、把所有的环境因素包括 进来是非常重要的。

也就是说,不用去准备那些麻烦的光 做,可以做到自然连接的程度?

宫本需是的。之前的一次职员旅行中,电 车里3个人在玩"役满DS", 而不知什么 时候就加入了第4个人(笑),而最后还 是不知道那是谁——到底是在跳谁一起玩 麻将呢(笑)? 本规糖任天堂的图易旅游 车中没有事情做、就下载了麻将游戏。之 后不经意地就被邀请一起玩麻将,真是有 趣好 (笑)。插入DS的电源、下载游戏 自然地就会被邀请的呀。总之,不上互联 姆也可以在车里游戏, 所以, 相信在We 上也会发生很多事情的。

原来是这样啊,希望在下次来访的 时候,能给我们讲述 · FFC到Wii的进 化轨道

宫本疆境。不过,有些情报是不能透露的 (笑)。

(美)最后一个问题,最近有什么 觉得好吃的东西吗?

實本體又是这样?(笑)让我好好组织(笑)。

不论在何种场合,我们在年逾50的宫 本茂先生的脸上看到的永远是亲切的活力。 以及一种甚至可以说是年轻且可爱的笑 容、遗迹这种极富感染力的情绪、我们看 到的是一颗不老且充溢着创造力的心。



游戏世界里的古堡魔器

· 除了FC之外,KONAMI在任天堂当初預定发售 GB的时候就准备好别作家机贩的《恶魔城》,1980 年、GB发售不久就有一款恶魔城的游戏芒耳上前接 出、名字叫《眼血鬼传说》,与正娘的《恶魔城》 日 仍被有许多玩家再设部作品率为级美、加工这个油波水料日底、多有效量又乘少,所以它的压防、处有效量又乘少,所以它的压防、处意的中占价格是还保持在1万日元左右。后第2章 称作品等准衡等5°C上,更有为《思观域以》,由第26万亩临还移储有很不信。但是因为晚少了过场动而和适多哪分加速。 化是《紫阳域区》的依禁记忆主机上最快来的作品。

《新國和A·· 切開走的正正以上做化费的性心。 有了以四一份的生產機會的的對於,是在 新在遊園制作方面有了東南水油等平台和時期。 然在遊園制作方面有了東南水油等平台和時期。 等 但是整理的不夠是他们手來。 1919年度,在MAMA可含物格件(花園設定 白土分。 前於这點的上手開始卡息,指定一些磁性。 立其故 有大人思想學中的學學是一點一時所,主人会改为 有於之間,其一時期,主人也就 也是與反准,是與他一直與一位。 有於一位。 在於不已 19末上,此至在他的原因。 如果是你 的時期,在學學是一點一一 有於一位。 在於不已 19末上,此至在他的原因。 如此上的學歷史是一個時期,主人的 的報刊,可能可以 是一個一位。 如此一位。 一述一位。 如此一位。 如此一位。 如此一位。 如此一位。 如此一位。 如此一位。 如一一位。 如一一位。 如一

頭蒸到NS4之居、大部分的《恶魔城》游戏注 家用生化片的30特化、但是在家收上、《FF》风 特的20卷始的然是主读。GBA上的二部作品《序 统》、《自查》和《格月》都在了720的文件的对 征。使玩家们流迹忘道。这种风格一直延伸到NCS 原的《在序》上、许多玩家相信、这种风格之爱《影 原始》《西斯松》

曲折而充满探索的立体化道路

从NS4时代开始,KDNAMS能在《恶魔城》的制作上开始向3D化胰腺、但是NS4版的《恶魔城启示录》及其外传并不是解成功、最重要的一点是游戏的操作是和背景气氛和以前的2D版定全不同。但是"溶验的开生有关分布家心。

悉魔城極史

这次的特别策划也是系列经典等规20 年纪念三连发的最后一弹,希腊大家在看 过之后能够有所收获。 □文/三问书服 稍微有区别。但是它的主角和剧情仍然被列人思想 城正史之中。

开创2D黄金时代的动作经典

「日本的学的外別を企業の数字 才不高高的 市大百里上 一葉細的供金、1941年570年(銀田 市大百里上 一葉細的供金、1941年570年(銀田 市政治・1949年の1949年の1948年

吸血鬼的前世今生

《似于变景王、罗宾汉这样的主集、有 这个相对指示的犯理被塞——直接安徽 等於计禁。伊也完全可以在这个字题框 呈能够离开放塞。"唯人"而常对人类 **《於基礎上簡素業界,构造新的故事**

死居被避弃在未经完整仪式祈祷过的能 方。它们可以使自己的尸体不直然。并 是无害的、最初它们也不是现在鬼。到

1725年新聞自我審計報告令、被求申申 **他是他是用德语写成的。在出现了一** 列振台之后,被自鬼传说进入上展社会 於極壓。关于这个传染的學術學

当进开始形成著作和论文。例 1732年、新松東 1998 (James Hillwich) and 写了《沧南尔维

医对极血液传管

前旅行, 以及大量 新安让事"的 同业、献金人士 上海神经院、鱼 们不得不出来追 示事度、最智、 他们站在建铁的 立场上, 否认领 的事物。例如. 当时以注释《圣 能》兩個負擔名 的建设备道键键 墨索的基件 《沙伽 牙利、摩尔多瓦等地的附

萧南、时期不久、亳 艺术中复译起来,模様改称客 文学艺术作品中的复活、早夜 1744年前由德国诗人县库贵宗

植(Coconfolder) 預算过了。

是一种的东部和铁市、水

(color) 的效果。此外如佛罗 化F的大主教能方扎带 (Giusepas

一四世 (Bendit XIV) fell

中央主要了不少篇語诗论证自由。 注意

農營宣明18份纪末、在连續影響 前许多大学的文艺沙龙园、联车 鬼迹情羽传 ⊿ 说仍是重要

表面人生够否认联血鬼的存在

/4年出版了《论理由宪》

义宝学运动中,联直鬼形象 生了一些新的作品。鴻湖 主义诗人整独了一种迷视 人的女贩血鬼形象,如科 動能染色 《宋里斯特》 尔》中、济薰的《笼 情美人》中, 維君語 样的原血鬼形象。南在 被拖莱尔的《搬血鬼 的变形》中,则是

、花痕、这些女般

下面是传说中关于观血鬼的一些特征 16世纪,关于"独人"的传说已细维法 學血鬼是一种個传可以永生的坐物 整个欧洲。在这些传说中,"猿人"可 **以变成张的那状(这一点当就是周来的** 懷牙,有着尖而长的指爪。樂樂包的經 电影非常喜欢使用的)。而到了17世纪 **美可以化身为做男美女**, 京、出現了关于"強人"死后可以完成 吸血鬼往往有着超自然的能力。它 都有有的传说。一时间 医胃管室 计 劉米亚、坡兰、匈牙利、非尔多瓦。 截 而是没有影子的。 通常刀剑和枪弹只能使吸血鬼受伤 罗斯、基斯等族、副各部基关干器由来, 但是却杀不死它们

城市支付机供完. 海绵等于海绵等: "是

吸血鬼经常与人类为敌、尽管有时

2003 | 郑廃城 破月個舞曲

小蘑胶 《技术设备 005 | 恶魔城 苍月的十字梁

传说。这些传说很快又传入高歌、1894 使3. 甚至出了一辆吸血鬼专号。不过此 耐运未有今天的"吸血鬼" 生个词。

乔芙于蒙血鬼的迷惘和传说,但他的书 血鬼迷人、美丽而且神秘,让男人们止不 温度经际护士培养基金体。甘蔗

体型油、被开散能够的

北底鬼,为"主人"效力。 这些特征在以要点鬼为主题的小说

數它们的心脏可以杀死它们。

影中质复出现,成为约定的套路。 **搬血鬼的故事经常和—个叫做特兰** 趣,被地区在今罗马尼亚,位于喀尔 新山脈、防史上曾属于马神亚斯・科 排析新序器 文學多來新學療器的微層 順、后来成为臭勾帝国的一部分。 ⇔≃ 毫尼亚成了在吸血鬼故事中具有等号

关于吸血鬼传说的起演。不同

有一个来自新拉夫语的词 "Youles and



1746年在巴黎出版。卡梅的本意是製廠

1.40	作品名称	机种	日販原名	美物原名	欽版原名
-	40,0		A Mary 1 - A + 5	Section 4	
1986	思應城	MSX	影魔域ドラキュラ	Vampae Killer	_
4917	意應以	ARC.	少魔術 1 下午 1 下	Happine acts	
1988	恶魔城2 诅咒的封印	FC/FDS	ドラキュラ 児いの封印	Castlevania II Simon' a Quast	-
-	我也要不成	8	124 3466	car win i Arbeitan	
990	思魔被传说	FC.	恶魔城传说	Castlevania III Dracula" s Curso	
-	3 1/4 16/36	4	D 電助 + 日本 1 日	oper properly	
891	吸血鬼传说2	GB	ドラキュラ传道は	Castlevania II Belmont' a Revenge	
-	- Q 4 · 1 · 1900		· 養成トラキ・ロド 血の発圧		
1993	形魔紋	X88000	悪魔域ドラキュラ		_
34	吸血电产星	MD	Van pine hiller	Cast evan a Binsd inc	Cast man a d
					New laners
1995	窓廣線XX	SFC	悪魔械ドラキュラXX	Cestievania Dracula X	Costiovania
					Vempire Kess
997	郑膺城X 月下夜想曲	PS	部離域ドラキュラX月下の支根長	with my problem of the byget	
998	恶魔城 泽黑的前奏曲	GB	邪魔城ドラミュラ 漆黒たる前奏曲	Castlevania Legends	_
-	世間原知 是	Net	· 雅花· · 東立·斯 桑	Castinumu	*
899	郑唐被启示录外传	N54	思難城ドラキュラ駅示景外传	Castlevania Legacy of Derkness	
-	v Bulleting	7	ド環境・ドン	ignoven i knyrintes	
2001	恶魔城 月轮	GBA	思趣域ドラキュラ Circle of the Moon	Castlevania Cocle of the Moon	Castlevania
	- P	and.	The state of the s	Colombia and a colombia	

GBA

Costlevana 使月の服务会

悪魔域ドラキュラ在月の十字架

Castlevania Aria of Sorrow

Castlevania Down of Sorrow

源。至少有两位大功臣使得一部 事票等別 (John William Polidori) . 能 原是诗人拜伦的秘书兼私人房生、异 後1816年發与人打職、專寫一報以聯曲 ** 法京本 (Dervell) カナを飲みる 社 福小说后来未能完成 但拜伦曾将没规 好的情节告诉了波里道利。不久波里道 利与非伦保镖 次年他惠开拜伦回到第 开始撰写小说。他以拜伦的故事为 大纲,但改换了主角的名字,变成吕特 月刊》上发表、蔡为秦动、多次再版。

斯托克 維護 斯托克的亚威与一个名 此人参加芬利布达佩斯大学的东

-30年后、大仲马还在改编这部小

お背景、寮

多四世的故事,斯托克听后灵感涌出 建以弗拉德四世为主人公,侧作了小说 德拉克拉》。1897年出版的《德拉克 (位) 为吸血鬼形象翻开了新的一页。吸 《输拉克拉》掌有草基之功、它由

吸血鬼德拉克拉的形象,虽然比不 河南道尔館下的福尔康斯 但由斯托 5小说问世以后,以哪血鬼为主痛的 戏剧和电影也层出不穷。

24年、在斯托克夫世12年后。 立克拉》首次被微上舞台。1927年在伦

老汇上演、张自鬼德拉库终于成为一个 传奇人物。他在舞台上的晚礼服和原被 页,从此成为现代现血鬼形象的共同特 征。1931年、機器《施拉克拉》改编的 第一部有声电影《吸血狂曲》上验。从 1922年到1994年 以審由東为中華納由 影至小者20条据 面据复售的传访内益 的游戏《恶魔城》系列 早蒙为所有受



过他是公爵、比伯爵要高两级、他的全 名 (依罗马尼亚语发音) 是弗拉德·接 比斯· 德拉克拉(Vlad Tepes Dracule)。1431 定件干今罗马尼亚的西美剧到(Sicheouta) 域,其父弗拉德·德拉克 (Vied Dracul) 当时被纳为龙马士组织的成员 受罗马 尼亚地区希其蒙 (Sigismund) 国王任命 请来分析、簡拉克来自龙 (Dragon) 的 意思、表示被纳入龙骑士 (Dragoon) 的 尊崇、被拉克拉则是"龙之子"的意思。当 时龙骑士组织具有神圣的地位, 由今他 国境内神圣罗马帝国皇帝所创,目的在 效忠被雇、使天主教徒免于土耳其的迫 書。 德拉亨拉因其父的穿通基础而益此 名号、亦因此成为多端河畔瓦拉莫亚 (Walachia) 公園的公長 "弗拉德四世 (Vlad IV) ,后来罗马尼亚人特"梅拉 克拉 解释成恶魔, 量受当时在罗马尼

亚统内的范围市部扩充等人影响。这些 萨克塞人到罗马尼亚境内健游饥散、行 为不被、被篡拉克拉施以模严厉的刑罚 所以私下基如此称呼(这里的Dragon与

Dragoon演义完全不同。请注意) 据史书记章、1442年间弗拉德与其

在幼的美族因政治因素被送往息斯曼十 育甘的苦趣保斯研查尔 (最上明丁県) 作为人后, 曾读样待了六年, 存读段期 视、后来他听到了父亲与兄长被叛变贵 准确杀的消息, 十七岁舞年 惟在十耳 其兼丹的支持下、率军打团瓦拉其亚并

德拉克拉上台之后,第一件事便是 涨消异己, 他的手段十分苦酷, 为了整 極關家秩序 使用各种严积统法对待要 犯、量有名的就是穿刺刑, 这个穿刺可 不只是从自口或其管护人穿起来 有的 对候还要用尖利的木桩从人的嘴或老眷 部署兼實讨去 再立存示众的趋方 使 其极病苦地遭受折磨而死。看到这种惨 理障碍,不得不说这是一种很背离人堂 的刑罚。和这种死法槽比、能够被料处 斩首的犯人应该算是被非运的了。 虽然 这种酷刑很残忍,但是也确实收到了立 竿见影的效果, 在执行这种刑罚之后。 海游的犯罪者数量要减 这也算是对册 用重剂的功效吧。

随后,原先与韓拉克拉合作的土耳 其翻了脸,准备趁其势力未成,彻底拿 下罗马尼亚、伊多敦们遇到的部县以 卷于指挥战斗和残酷虐待战俘闻名的 对手。在与敌人交战的时候,弗拉德善 用音楽战法和"彻底的杀戮和掠夺"的 歲水, 守制华受油野, 不禁敌人管下任 何东西。攻则如狼群下山、不把敌人吃 光管不零体、弗拉德曾在多遍河畔多次 军、解教自己的国家、成为罗马尼亚的

真正令土耳其人感到恐惧的。是 3462年的战役、此战中非拉德被篡友背 版, 而被迫退逃至首府, 土耳其人以为 此时可以乘胜逾击,将弗拉德彻底消 但是当土耳其大军追抵城下时,如 都被刺光了农屋示众, 养被活活地穿插 于油布量进用用方面数量的密密底度的 木被上,从战俘啸部或臀部刺进的棒子 四处林立、乌鸦和秃魔不断啄食这些死 使用图弥漫着浓烈的雷息味、原本 打算仍然向前直进的土耳其军队, 目睹 /分不开了。

这令人毛骨悚然的情景。 莫不为之心胆 機器、傾肘各类了战斗查念、只得推高

弗拉德公爵对待使者也采取先礼后 長 好话说完放著刑伺候的态度(注)。剩 于在他面前不屈脱帽的土耳其使者。他 "厨够不愿影解,我曾让他永 而信 即使是没有皱钉过鞍袋椅十耳其 人、也都不敢再对这位黑度般的公爵管 通过种种严酷的手段, 德拉克拉 成功地把强大的土耳其军队拒绝在国门 之外,使得东欧诸基督教国家能够免于 被侵略的危险。

不过、由于德拉克拉公爵确实是个 很变态的人, 尤其是他喜欢折磨别人, 见由发环、幼居做的"茶糖高体"不同 "要血鬼"的称号传遍了整个欧 测 这样的人当然不会有什么好的结局 他最后死于布加勒斯特近郊战场。1478 無条 兼拉克拉以微器的重力 在无外 雄,一直战斗到最后一兵一卒, 德拉克 害自己同胞的异撒徒、土耳其军队将领 拉克拉的尸体大颤八块,并把他的首级 远送至伊斯坦布尔。这位"民族英雄" 最终落了一个死无其身之地的下场。不 计常马尼亚人并没有定记载 都在意马 尼亚境内的斯那可夫修道院中、供毒槽 德拉克拉的灵魂、他的灵魂守护着罗马 尼亚。(寒啊、让这样的人守护自己的



不管怎么说 弗拉德·捷比斯·德 拉克拉的事迹为当时的许多野史作家增 加了丰富的素材、这些人把他写成了一 个专门以血为食、来去无效的传奇人 物。耐寒今日、他的名字已经和暖血鬼



歐洲書葉的头衔,一葉是以中国古代原有的貴族器位去对译的,因此高低等 的仕簿(Esquire)与绅士(Garalerran)。在所有的头衔当中,自然以差帝《Emparor》 为最高的一集,其后是疆王(King)、亲王(Prince)。 大公(Grand Duke/ Grand 太公至男房属于男领的是,再之下是将士阶层的从男爵(Recrist)与爵士(Pright)。不 同的國家,後華美術略有不同,神圣罗马帝聖尚有选供(Elector,具有進半皇帝 权力的野位》、寓廷伯爵《Count Palatina, 主管帝国的行宫, 其中以莱苗宫廷伯 再最为知名》、自由伯爵(仅法兰什一孔墨有这个称号,他是法理上宣集于自 帝的伯爵、然而实际上法兰什一孔秦曾经是欧洲一个独立的国家)。

削析阴森古堡中的颤栗传说 揭露在表面现象背后掩盖下的真实历史

系列作品在时间 重义上的原点

东征时期, 生 公利昂 贝尔 的编辑。不过当



伯爵还没有出现。当于学军在中东征战 的时候, 在东欧突然出现了一群临枕村民 的怪物,它们是吸血鬼的都下。利昂的米 绿效态人,利品效率了矮十多份,前往 沃尔特隐居的森林 "永恒之衰 观讲行被犯袖北

规这里的魔怪生物不能用普通的兵器海 排除的除废除 第上了讨使诸疾鬼

強入了賽層的報告,但是他的報告別談 特毫无作用。专利热惊异的是、沃尔特 - 康然非常確快級把莎拉还给了他,并且约

匪莽拉巴经被沃尔特吸过血了, 無視快美 成新的吸血鬼、壁蚺多告诉利昂、要解 般的武器对他又是无效的、要继续等 的结界,就必须用吸血鬼的血对鞭子进 新的精炼、而目前唯一可以得到吸血鬼 一利用智能推進一个 是動的事实 无论如何,莎拉都得死去。 或者作为精炼圣鞭的祭品,或者变成失去 我意识的联鱼鬼、莎拉喻中听到了利思 原纳多的谚语、解然决定牺牲自己。以 無助利昂對印吸血鬼,使更多的人免除更

下,能够彻底消灭服血鬼的圣器 "Varnoire 秦孝子 对思少英佐为情林 前条 **施在满月之夜的恶魔城中完成了讨任哪**血

沃尔特被消灭了,但是这时出现了--为利昂指引方向的人、最他的好 水、原十字军的军师马带亚斯。1年之前。 他从战场归来,却听到了心爱的妻子伊丽 莎白癣亡的鼠耗,由于悲伤过度。一年来 他一直卧床不起,原本对基督教忠诚的他 由爱生怒、对夺走妻子生命的上帝怀憬不 巴, 实际上, 让利昂消灭噪血鬼沃尔特 只是马蒂亚斯模心策划的阴谋的一部分。 要得到的、是吸血鬼沃尔特的更难, 以其 被称做 "Crimeon Stone" 的红色度石、有了 读事 他曾可以英语永恒的生命 未证对

作为"碳酸" ,具等平断差值利品和 起成为不死之身,利罪无法接受这个 激躁和利用自己的人提出的确求, 新飲护 绝了他。于是马蒂亚斯撒了脸,让成为自 己能下的死神消灭利昂,结果死神损在了 划员的医算下

利思知道死神的思議会用到马蒂亚斯 藩里、強让死神着自己传话。作为被请完 的游选的景境, 马蒂亚斯都使得到永生。 也将永远不会被恢复源。无论经过多少世 代、利品7贝尔蒙特的居代都将在黑暗的夜 空下执行过使赎血鬼的任务。多糖最终会

马蒂亚斯達到了不知名的远方,继续 **还阴暗的角落里对上帝进行诅咒。他真**彩 图转世、他出现在罗马尼亚、继续在月光 虚杀无辜的人。那个时候的他,被称作

未被写进史册创 善拉克拉初提為

元1450年 温齢装力的権投資技術 · 古罗马尼亚,专门与吸血来斗争的贝 尔蒙特家族的后面——索妮亚7贝尔蒙特提

别特殊事物的關係力。在核父的教导 **美に実験**狂小以倫

非改一章 参考到了 并且量上了他。不料此人正是確拉克 爵的儿子阿鲁卡等。 曼也想阻止自己 > 的计划 声加诺阿鲁卡索纳德罗之斯

最後来到了玉直之间。但是地在那里进到 的却是阿鲁卡多。原来他也想消入这是对 付德拉克拉、以改变自己被诅咒的命运。阿 争卡多担心京妮亚的力量不够、提出要和 常能亚打放了阿鲁卡多、证实了自己



且接受了他的直 怪形态, 在化胶 友好的用时, 他 的官的警察申请 **型** 次原物原 存在基準、 他說 会在集事的某个

时候重新复活。而紫妮亚也针锋相对地回 应值、只要贝尔蒙特家族的血脉还在世界 就会有人将复活的吸血鬼重新封印, 这

是视血鬼存在的事实在世俗社会引起了被 大的恐慌,当地的人们也并没有买她的账。 克拉之后,维生下了一个孩子。这种未 城产子的行为是不能被当时的人所接受的。发 **从**故宫中并没有详明这个第子的名字数多 ※字・C・回水管株 本《高康維传谱》和 《黑暗诅咒》中出现的英雄人物。而且领 的父亲拥有可能就是与常鲜支有过一段基 他的资金卡名、但是发出到整个《黑旗城》 故事於完養性 创作人要体决定不把这部 作品並在黑魔維系列的正律历史中,以至 干雪餐亚这位贝尔蒙特宴集第一的女件等 继被湮没了。(实际上,从某种意义上讲。 的名节。要不能,早在几百年前就和贝尔 度特惠集农设不清的关系。 薄以后的玛利 亚往粤北排7) 看起来, 索妮亚在《景

> 与伙伴们一篇 讨伐吸血廠工

使证中的服务者又一次要要验动 前 无知的人们以为德拉克拉会被封印整整 百年才会复活的时候,这位黑暗统治者的 部下们早就已经喘中酝酿让主人复活的计 到了。在1476年,港廣域第一次出现在罗 - 尼亚的荒凉土地上,而恶难这个戴王的 责任由请来担当呢? 贝尔蒙特家的人已经





技規等 KONAMI官方掩盖的恶魔城密史记载 夫2C2贝尔蒙特是当初贝尔蒙特家族的女性 传人隶能亚?贝尔蒙特的儿子,他的父亲身 份不明。但是很有可能是德拉克拉的儿子 阿鲁卡多。(他的血统问题受到质疑也是 KONAMI安方不录认《涿果前秦曲》为T

德拉索拉伯爵复活的器的有两个 是要将整个世界笼罩在黑暗之下,成为地 上所有人的统治者(冥王论迪斯、考当和 施的成员全部关系。以斯纳自己的原则。不 的自名、依凭借金已的优艺和数据基础 以及朋友们的帮助, 向植拉克拉发起了

和拉尔夫一起并肩作战的,有盗贼格 兰樓·达那斯第,女魔法师都珐? 费尔纳德 斯和苏醒后的阿鲁卡多,由于和贝尔蒙特 家族的渊源。阿鲁卡多义无返原地帮助拉 尔夫、讨伐自己的父亲。(难道说拉尔夫 力下, 微拉克拉被送回了他应去的世界。拉 贝尔蒙特家族也得以在罗马尼亚维

恶魔粉炼和 成为正义的主人公

据次战斗量 情



并且放弃了召唤恶魔的能力、然而海科等 **大龙罗萨莉被另一名恶魔精炼师艾萨克排** 并且以女巫的慕名处以火刑。为了给 罗萨莉提仇,海科特决意回到罗马尼亚的 反拉西亚山地, 此时这里已经是喜爱流行, 思灵四度的景象,藏王的军团已经完全担

海科特在废墟和山地一带搜索艾萨克 拉克拉的拉尔夫·C·贝尔蒙特。但是拉尔 乘、在感觉到海科特身上没有邪恶的气息



会である。 は「日本の関係をできまった。 第2年的時代才知年本日本工業の を対する。 では、「日本の関係をできまった。 とは、「日本の関係をできまった。 は、「日本の関係をできまった。 は、「日本の関係をできまった。 は、「日本の関係をできまった。 は、「日本の関係をできまった。 は、「日本の関係をできまった。 「日本の関係をできまった。 「日本の関係をできまった。」 「日本の関係をできまった。 「日本の関係をできまった。」 「日本の関係をできまった。 「日本の関係をできまった。」 「日本の関係をできまった。 「日本の関係をできまった。」 「日本ののできまった。」 「日本ののできまった。」 「日本ののできまった。」 「日本ののできまった。」 「日本ののできまった。」 「日本ののできまった。」 「日本ののできまった。」 「日本ののできまった。」 「日本ののできまった。」 「日本ののできまった。 「日本ののできまった。

主角也许是最不受 关注的贝尔蒙特传人

(576年) 成血鬼传说 (GB)

15年之居、宠皇斯托弟已经年老。 所新儿子索雪光刚附成年、雜拉克拉觉得 在贝尔蒙特家育黄不接的时候趁火打劫是 不不繕的主意、于是悟绝索雪尤绑鞭了。



禁且施咒使其成为自己的都下。失去爱子 的克里斯托弗模勒唯当 于是指妻老当益壮 的身体再一次赠上了过校顺血鬼的征途。 接拉克拉雷传克施斯托弗 假如她在 他的过程中有一点的萎缩,詹雷龙的位

国际的以中代书一周的泰娜、 满面的分脑之 而教会全报。在这过转将为海上的大路之 元 定国新任务被出了新疆之、并且和他 一起始端处立位设立的这个,游戏。 画上 与号——安集的联组鬼父一次失了第一 从京都有法律之的代价人用双重力曲 特别的一之面的故事。 该来被决大名曲条 物温度规则与安徽的更生为写一

養障藏于

原格中的故事(124) 5166年: 朱亚州 2.760C 204

尽管这个阴谋在端中策划。但是女公 蔣的行为喊坏了龙明与黑暗的平衡。所以 光明的守护神在海地这一点之后立刻从不 可钩的代旗的"召唤"了两位贝尔索特宗 依的眼血鬼猫人来震次这个被挥曲的历史



关于那段历史的记载现在已经撰落技 到详趣的资料了。应于2004AM最快没有效 600亿款的《恶魔教·复芳》,最短亚独宽 多穿越时空的壮龙战斗也只能存在于少载 一些能知《恐度战》章即之人的记忆中,这 《恶魔战》章即之人的记忆中,这 有一天、会有人告诉我们它背板的真相的。

名摘天下的 英雄传说桐 F 帷幕

た元1691年: 基底域(FDS/ MSX/) FC/ X69100/ PS)

98年: 高森城2 (FDS/FC

海拉克拉每次部认为自己的实力足以 河灭贝尔蒙特家族的居代。但是每当他药 避过来、准备实施自己复仇计划的时候。 就会发现无论哪个贝尔贾特家的居代都不



是吃家的。西蒙的到来使物拉克拉觉得美 不表前。在策绘西蒙之后、施拉克拉的的身 体四分五联。具笔可以一次全等机构。 出去。而被还本下了恶毒的诅咒。中了诅 思想。而就全死去,则时候就 没有人被阻抗。



用生命和友情 谱写的北喜活圈

念元174年: 基建值 音樂前錄奏與(Bld) 別次經濟、按關節等就並之一高數 分子一個條何,只尔爾特已经长人成人。有 一天,他似小时只许再過一樣完全被累別 報也完沒真是開血縣。 他只好和朋友写更 前期去數類前。 多常来沒有出現在世 非上的解註及在城重中,即戴電什么样

。 当祖斯特来到恶魔城之后,却发现马 克西姆的举止很反常,原来他早被德拉克

拉斯了咒术,成为敏能控制的傀儡。 道 特別與自己來号拉爾維和迪的方法,在秦 底。 依然常动部中3.在两场他的的特别, 成功地由瞭了转拉克拉的诅咒。 马克西姆 恢复了特古。 和维斯特,前迪一起平安贴 是——当做了,要推着到这个技师。 故必 淡像集合促玩像自己的剪力才可以。



1 开侧一个 带新时代的杜丽诗篇

5元1792年、馬鹿城X 血之格田(PC-E) # LMXX(SEC)

仔细算起来、豪血鬼之主都拉克拉儿 予賽等將一百年才能有一次降級世界的机



少女作为祭品。其中一名女子安保辖。 尼德正是經直鬼传人利義特2贝尔爾特的女 順友, 同时被捕走的还有绝的蛛蛛玛利 並用舖, 为了拯救恋人, 裁御贝尔蒙特 京族的传统、利希特带着祖传的阵魔圣器

利希特首先做出了玛利亚、这个孩子 校出祖祖, 玛利亚也自信港清燥参加了 对德拉克拉的战斗,能过二人的努力。自

刑者特一直和安妮特, 玛利亚她们一起生 四年之后的一天,他却神秘地失败了。 一个以外多效的基质实际中预多双海峡 才失論的 脑袋贝尔曾特家族来来的语 洗磨練又出頭了 原血鬼之主動射越来可

正常势力的均衡受到了破坏、产生的 大力量他一个人从长久的睡眠中苏健讨 **家特一能打败機拉克拉伯爵的吸血鬼贵** 予阿鲁卡多。他意识到自己的父亲即将 他就要承担起这个义务、就该 作为一个德拉克拉京旅的叛逆者 也

说到德拉克拉成为暴虐的吸血鬼的原 对《怒魔城》的故事熟悉一张人的都 加量,雙拉克拉爾一个名叫莉芬的民间也 **协会 并且今下贸易卡条这个第子 被** 一切悲劇的开始,世俗的政权和民众 为前莎是一个巫女、所以残酷地以执行 对人类社会产生了强烈的憎恨,从两发管 要贩灭所有最味无知的人类,以自己的遭 念建立一个新的世界。如果成功的话、情 将是新的创世主,取代上帝的地位、然而 族来说是绝对不能发生的。其实不仅是贝 尔蒙特家族,任何一个热景生活的人都不 施眼看着德拉克拉一章强行,以自己的好 悉决定世界的专运。被这样、阿鲁卡多蒂 着一颗人类的心灵,和玛利亚一起在恶舞 城中救出了利希特·贝尔蒙特、养且消灭 少失物。将复活的德拉克拉重新封印

但是阿鲁卡多毕竟是吸血鬼的压害 这个世俗的社会。所以他唯一的选择就 是機線消費、但是玛利亚在和他實驗的过 理中对他产生了好象。决定和他在一起。这 多了一盆生机。而利希特考虑到自己的能 是的是被交換了自己的表慮就是斯家族。在 进有在对抗吸血鬼的历史中当境,温度被

尽人许知的 不禁蘇密的蘇

在传说中。被精血鬼器亦之后的人就 金变成等血量的部下,并且所从"卡人 約據停, 改大權和中國威语中 "为唐作化

湿的"作鬼"有异曲闭丁之妙。黑暗圣七 卡乐拉正是这样一个为虎作化的人。 独曾 经在《自之轮回》的故事中和利希特作对 被打败后一直寻找复仇的机会、为了使自 己的主人再次复活, 她开始召集各种怪物 最后终于让德拉克拉回到了人间世界。 不要干制化《福

在这个时候,负责消灭银血鬼的任务 已经交给了贝尔蒙特家的条城美里斯·鲍德 溫、他曾经成功地對印过鄉校克拉〈具体 和他的被重再度出现的时候,他带自己



起前往律拉克拉的城堡。但是他们到达那 英星斯则下落不明,为了寻找自己的师父。 内寨和休一起在这个陌生而巨大的城堡中

一样复杂,到处都是睢畴和机关。内颇 在消灭怪物、打探师父下落的同时还要应 付嫉妒他的体的被战、最然有时候难以该 雄 伊曼伦曼后还是救出了尊雪斯 并且 把体引回正油,消灭了静拉克拉、虽然世 **拜暂时得到了安宁、但是因为没有见尔家** 特象族的镇守, 在后来的100多年度, 值 克拉又有许多次抬头的机会、人类生活在

11. 几乎被世人 港忘的非正統包裹

次把他从黑暗中召唤出来,以实现他篡夺 世界的写心。两種拉克拉安复活之后、为 了完成那恶的仪式,需要许多儿童的灵魂 做祭品,所以他每次出来都要到各地去鄉 拐小套。不知道籍拉克拉伯爵心里是怎么 在许多村子被接辙之后。美

们兼证某。在 格號10年前N 医磨練管教育 子的事情的人

利能能、有具体制度,其他的表现 经第十英国电报 直接被电影水池被发 旅的居實景物。資本與預解,由于逐漸大利 學達和贝尔蘭特維維美麗尔太。斯似亚洲 的 (医皮肤) 故事中并是有故事定義

(運搬補) 前導養護 100

東京芸 首 基础企业界中基 皇帝女字记载要 这位置修小设作 安在英国的名字



尔摩斯探察集》的祠南: 這尔爵士。 在他的 作品里,律拉克拉伯爵遵守每期100年复活 次的规则,在1897年再次苏醒,担任破 企業推入的是是西>英星斯,一位聪明的探 除者,在接过一番用折之后,是西>英里斯 和乔纳丹·哈克摄到了推拉克拉的城堡 **技能在沉睡的时候。用服血鬼最害怕的护** 懷匕首刺送了他的心脏, 是然到茶德拉 拉纳计划成功了。但是是西部被德拉克拉 海落中国辖了自己父亲被杀害的过程。 他 按照请求 约翰出生于1895年 1897年的 时候能才2岁、是怎么和父亲一起从英国前

与现实世界最为核近 的恶魔城故事

被認問・其里斯消 灭之后。他的一个 部下试图把他召唤



泉鬼、为了让自己的叔父复活,伊丽莎白 在飲湯收集死者的養職,但最当时世界上 并没有那么多家建给她收集, 怎么办呢? 这个语名被率心如蛇蝎的女子设计了一个 **悉案的计划、抽些使事尔维亚人在萨拉热室** 制杀了非匈帝国的崇储幸迪南大公夫妇。使 当时已经恢复张的欧洲各型矛盾流化、冲 夾爆发,这就是第一次世界大战。在这场 同盟聯和协约国双方约有800余万 人死亡。这是人类历史上的一次大灾地。

在这个时候,曾经见证父亲对印吸血 鬼的約翰,莫里斯和他的好朋友块里克?利 伊丽莎白的阴谋、他们来到了那座神秘的

应该说,这都作品的故事情等和小说 原著和现实历史最为接近的。

发生在未来的施幻 与现实交织的故事

建设是现实的《证明记》单 (確認的) 商人生 等非有过美化的经历 不过解释的主义。 納財政。 「技術業力学的政策」、但拉克拉等于被 選支、从此一致存在、指述個拉克拉 **在一个一个**全要的那次伤有极大 · 建物管外交积技术技的动士。由1

各价资格价益的好用定) 电互动图字编码 起度養育食、動造演到家務的事件 等 真由于不明原因失去了审讯、省苍真健果 的时候 他发现自己和弥那被传送到一篇

苍真开始探索城堡的秘密、随后他 的大献、花真逐渐明白、原表演次日令部 邪恶力量制造的 他们的目的是要让佛刹 蒙特,有角幻也则是河鲁卡多的化身 [代 绷着名字的话就会发现 有角的语音Arkad 头目格拉翰姆>珈斯、但是德拉克拉的灵魂 仍然在他身体里面。于是茶真答应尤身乌 斯, 如果他在将来变成截至, 就由他来找

- 年之后,世界各地不甘心失败的原 無鬼的侍从们仍然在禁划新的阴谋, 德拉 克拉之魂苏髓,芮两名展王的候选人迫米 特里与塔里奥则准备参夺度至的位置。用 意当这个截王、这两个家伙还抢着要当

高南亚首张, 不料又中了醫療, 发现自 是一群復拉克拉信徒的挑战,以及自己自 灵魂转化或镇拉克拉的东路、但县、作5 基本条数是额拉支拉蜂供 况不过掉了



后,有角幻也帮助苍真识破了西涵亚杀死 弥那"的骗局。使他摆脱了德拉克拉? 控制。这个阴境不敢的吸血鬼没有来得及 使自己彻底复活。就又被一群者敌们送了 **羡慕,至于以后这个奥王会不会再次出** 规 站个何施尺好让时间来证据了。 影时

候。会有人错写新的传说的。

他们是恶魔城故事里的角色

度域》系列故事中的角色,如果禁止概多决赛人物 推議物的话,几乎有近百人、爱们从中挑选出一等比量重













这些人物之间的关系错综复杂,基难用一 **司话来说清楚,还是商委地介绍一下吧。**

系统全面地介绍与恶魔城故事有关的人物角色 揭示他们在游戏剧情里的因缘恩怨爱恨与友情

· 多名的景色度,被野坡"午夜之王",能钟晃缩势。 · 4人类作别,具有不死之身,每期100年就会复活一次, 出業;最美國與尔康特家維約羅書消突

本學簡單字字的字句,如何是一只亦實物一般簡單 ,立下許多能力。但是他的要字如關於自在他所能

了破血鬼的现在,被得了水便的生命。400年之前,接续

· 潜伏在海林"永阳太安"的观点集、柳州了对新钞 涂理要穿拉、利用为了高铁器油油在集府底的试验。集

鬼茶水特的时候用食己来人的生命作为代价,得到了排 供吸血鬼的基框,并且用它清爽了沃尔特。在加坡乌蒂 亚新的阴谋之后,他发誓今后贝尔家特家的而代水运米

御標识、并且附他一個对抗增血衰至轉拉室拉油費。並 劃申詢往完拉北層鐵票、非風鑒符了贝尔蒙特家的子茶

据传递增施证 - 吴州黎特的儿子。宏德拉克拉莫洲 之際。与書班、阿魯卡多等人一起将模拉克拉置新滋爾 地狱。在散年之后,灵与翠像精练何海克特合作,被郑

■常昌北・具尔教特 LSolelya Balmont) 克里斯托非・共尔教特的儿子。在附成年的时候能 每丝定丝引诱并列挥、成为他的仆役。克里斯托非法入 距离域、将佛教了战器、杨本按复黎识之距成为新桥察

克里斯托弗 - 贝尔斯特的音乐,在磁体子会讲的家



西東 贝尔蒙特的斯什 为为典准,而亦单键或 血鬼将来而进入这项域,最后发现来划址一面有效是 自己的好朋友身点面简,是专 多类的了简拉克拉具 领的企业,是通知的。 一种工作,是是一种工作。 "在是一种工作,是一种工作,是一种工作。"

祖斯特,贝尔蒙特的居代、由于维拉克拉斯斯德 出海市 吳小東市的港市、由于聯邦出版的企業等 村工業的许多少女 德决定的住港高級辦政人派、市 林出路的女师東女東領共其其解制刑罚。 还有实施见 个女妻子之期。初頭了節拉克拉、4年曆、又因为德拉 克拉的出現。与两者十多共用城斗、歷报推阅开资金 **国器、各种家的任务实验了其他家族**。

拉索能的具藏、自己也在激烈的战斗中丧失了记忆 从此之原以"J"作为自己的能名。后来发现来探答案可

村子康的康治等、女師養養有效和次。G·贝尔斯 特一集合作、对抗吸血鬼能拉克拉、安全印了表正之 后向技尔夫提醒了自己的真实身份、此层费尔斯提斯

贝尔敦特家施的张京、始给家旅空司资料施潜念

拉、后来又曾看她弟内容。格里夫和儿子休。她都直

城对付簿拉克拉的时候和他们失敌。之后依靠自己前 力量量的对非了领拉克拉、并具象出师父和师兄。

费尔布翰斯家单的传入。在德拉克拉佩斯值时前:

有去是蜘蛛打探究竟。她的第万和祖先一样,包裹到 为全、用途术攻击敌人

基型形式协约作人(接合资本为金宝基特研)。3 1887年曾经用银七首向德拉克拉行利。虽然剩杀咸草 但是他也被被拉克拉的部下英击身亡。他的故事出现 有兰·新托克的小嵌《锦拉克技》中。

個面·真關斯納儿子。在1914年由于党寮出籍位置 拉黎斯的油量而和好朋友被皇克、皇卡客一维忠讨我。

何餘、葉葉斯的湖定、使用味味作为歌剧、杨莉 統一無數性與數據好性無非實際的東至機能或於

支撑内等侧的截至的灵器,为了新止物的建设指导等

拉克拉的原身,搬买的吴瑞必须在他的身上觉醒才能 获得新的生命,但是花真本人却不能愈加州的事情发生。

苍真的两学兼青梅竹马的穿那衣,是佛顺塞的等 象。黄维黎斯在真规能等度的控制、体的"集制品 被機技克拉的部下当着蛋真質前求書,以蒸促就至於

身體不明的關軟器會和英工作人類。实际上是例 鲁卡多转生之后的化身。他帮助苍真、防止佛安城巅 王、非是州下消灭精放支抗的强会势力而不断努力。

悉魔妙的关键词汇 从A到Z全面解读这个系列的内涵



立场完全相反的人物,虽然他是吸血 有理由报复和毁灭这个世界 给无辜的 人们带来灾难。因此,他曾经多次出手 **新 但是他太身又是聯出鬼 所以不可** 来远离这个世界,但是在《月下夜想曲》 的最后,玛利亚决心和他一起生活,他

Spodling & B.

前標奏標面。但是对于享覚人來 要家族的后代能够禁衍下去。就会有 變派家族的传统、利島/贝尔蒙特为讨 **淡血鬼的义务,无论时代如何变更,只** ·吸血鬼猎人的血统能够存在下去。 電

mello w sk **基什么**?斯能是维

获得道具的。也许 **多价值畅供**型面分 么会藏者武器设者 心等东西,但是任 #無規、游戏服面如 **宁以蜡烛的存在还是**

F以说: **图** 農城》中完計 **加速能力,他们的意志等是十分** 建修、碰撞洗拉一次又一次地从 **建油中套派: 试图消灭贝尔蒙特意** 以使自己统治世界,而贝尔蒙

到 克莱一见到黑魔魔出现耸立即转起 赚子冲进去 把黑面的妖怪从小兵到众 BOSS们挨个网花里抽,最后找到德拉克 拉、大义凛然地发表一番装汤不装药的 花譜溶災シ后把後鼻打一幅 重新材印 起来。这样的事情无论过去多少年都会 尔蒙特们需管管复再要复块封印起来 但是每当他有机会的时候就会顺新降 临、继续兴风作油、从这不到一千来年 的历史资料来看 读位哪自身伯爵总是

mint W. A

官从《完集的联准》开始、利品? 贝尔蒙特许下誓言。所有贝尔蒙特家族 的后代都要達从他的训诫。与他拉美拉 不共會天 而被拉亨拉是不死之事 100 使被打败也会复活。这就使得贝尔蒙 "祖传"的对手打一次交道,虽然吸 但是贝尔蒙特家族的后代总会出现。正 所谓子子孙孙无穷尽也。德拉克拉伯副 伙们玩一场"猫鼠游戏",只是谁是老 似诸是猫, 连游戏的制作者自己也说不 清楚。但是这种针技相对的盐非矛盾是 每一代不安的主题、这一点是不用怀疑 的。但如没有了数平。是么这个游戏就

> 起对抗暖血鬼的奇 任,这是义务。 也基準會、直接 多故事都是由不 的。如果没有不 公平的命运。马 伊丽莎白、利昂

无论是谁、无论到什

拉、 #拉克 前芬 黑龙汶一 **印刷板键图准**音

第7、正被押书章 云的不公享, 马蒂里 斯宣称要和创造这个世

界的上帝作对。而利思在不



便宣誓自己的宴集永远要选系统拉克拉 以伸张人间的正义。不管你怎么想,这 等不幸的根源也许来自创世主的无心之 办法,对于一个信命的人来说, 底弦音 运光从反抗、蒸就只好去灌从了。

Engraver # 1

国由市场共享一直基础了近千年。无 管房所 尽管这个自王的复活照期错 省长、 面目总集集制由已本管系的财保 能够避开贝尔蒙特家族成员的青壮年时 쒪 伸手提不幸 这个意施的每一代人 都很健康,而且交流对吸血鬼的斗志。与 个教育年死不了的宴宴妖怪相比。 个能够代代相传的家族也许更有活力。 補 信轉拉克拉有时候也会模域护贝尔敦特 家族欣欣向柴的局面吧。

Cunton # 1

。 定讨伐吸血鬼开始,负 原本在欧洲诸侯中占有一席之地的 隐赫家族变成了苹民首姓 表面看来不 是体好寒 但是仔细拥拥 歐洲的音波 何其多、少了一家也不过是沧海一果而 至少在这个游戏系列里、出名的 只有贝尔蒙特一家商已。所以这个家族

mount 1 + 1 (三度線)

THE REAL PROPERTY. 領衔制作人,在 业界很出名。不 讨读个系列量 物的制作人有

许多、董量早的永田昭素、北上一三武 化制作人都是KONAMIMICEO份人物(作 多作品包括《月下夜期曲》仍然是北上 监制的),而五十岁的名字IGA出现 在制作名单中是在《血之轮回》的时 侵, 在担任X68000版《恶魔城》制作人 之后,他再一次当上制作人是在《白夜》 "的时候了。他开发的作品素质得到大家

的肯定、尤其是在3D化方面摸索出。 一条途径、是近就恶魔城系列的一;

Tim # 4

海療 通動、因为一般来说、世界上任 而对方是形黑的。 等于接拉克拉 俗

務基 凶暴 增基效自己省制理的人。 从来不把别人的生命放在脚骨。这样-个人和"正义"似乎沾不上什么边。他 **最後也有自己的生存守則,後輩坏世界** 计划并不是单纯地为了潜私情,而是 要为忠实于他的部下开创一个新的世界。因 家伙在为他卖命甚至送命。但是回过头 来看。这个配体为了自己的目的而不信 變坏世界上其他人的索福 不得不说在 某种程度上说属于"绝对的邪恶", 所以非 子家族对他们的讨伐就是天经域义的了。

aii de &

是《悪魔娘》 的首席御用画师



《恶魔城》系列的人设和摇画创作。从 《月下》时代开始、小鳥女士就一直在 为这个系列设计人物、城笔下的角色充 消败消风格。写实与写意并曾、而且用 的是油画这种笔触,将这个系列的气氛 很好地描绘出来,而德拉克拉和阿鲁卡 多等人的形象也是在姚的努力之下变得 具有无穷魅力的。除了恶魔城系列之外。 纯因为为光荣等公司的一些游戏做过插 **河设计、其中量出名的就是《何兵传》**

inelas 🛊 🐞

生命號可贵, 爱情价更高; 若为 施, 二、有可抛。"这样雄壮的诗 **"李克**了人们对自由的向往和追求。谁 不無有自由呢? 但是自由并不是一点赚 自己的自由, 不懂用毁灭人美生活的方 法来实现。月光之下、群庸乱舞、无辜 等的乐曲。为了更多人的自由不受侵犯 品和能必后代較數抹行紀以易與暴利 务。因为、自由和生命无论对谁来说

Kan I **承列最大的** 在物、 源就是

影響日 郵餐舗 体现出一种海滨南美的气氛表。由于崇扬 文化的影响,月亮在西方一直不怎么要 人待肌 对告在中国代表支辖的编编到 西方就变成了吸血鬼的化身一样。在

耐候、有没有注意月色的魅力呢?

Atm # 恶魔嫌罪的有限没有耐磨的油漆 有普萊冷风和亮得吓人的月光。让人 **得做自己身在赛城之中,仿佛是在做一** 场雕梦一猷。(实际上,恶魔城里这么 多怪物,这本身就是一场面梦~~~! 但 是玩家们都是天不怕地不怕的,就算有百 万妖魔在这里会接、暖血鬼猎人的步伐也。 不会停下来。大概是因为这些人训练有意。

學所學就习惯了这样的气氛的原因形式

Chlorice & & 个人是女的悲哀不是死,而是被 其他的人志撰: 这几百年来, 虽然有许 多人在基實域的历史上買下了自己的名 但最也有许多事情被后世的人们恋 . 所以我们今天在研究《恶魔城》 故事的时候,才有机金来写一写这些幕 居的"暮史" 希望大家看过这些文章 之后,能够不再忘记这些幕后的角色。

Carlo 1 4 **油磁器推续是一个人只多要除的**游 **新开手指仔细算算,似乎只有预**整



Down or T

虽然圣灵,以封印豪自鬼的力量。 中于强力复启有永生的修 力。所以美统依靠皮置并不能将使消 灵,只能使他暂时不能行动。这种"剔 压" 約季段一直是贝尔蒙特家族对付德 拉克拉的方法、根据西方的史料记载。 要推得底消灭一个吸血鬼、必须将水栓 钉讲某心脏。用刀格装缝割下来。在它 的嘴里塞上一头大蒜,然后把人头脸朝 下埋进土里,但是这招对付德拉克拉就 没什么效果了,这是因为他的道行高 選 斯以一般的手段对他没有作用。

重重 Rome **美国鬼的生命是永恒的。自从马蒂** 亚斯从沃尔特那里得到了永生的源果之 后、软得到了驱使妖魔鬼怪为自己服务

的能力 并且继续对上资和依所创造的 世界进行证咒、戛然贝尔蒙特家族的后 代拥有封印他的能力、但是并不能使他 完全死亡。在被封印之后,被拉克拉仍 然在黑暗世界拥有自己的景趣 并具排 使都下们在适当的时机让自己复活。他 其中最出名的有沙夫特、梦藏、卡米 拉、伊斯莎白等人。这些人 (?) 们为 了让主人复活。在世界各地煽动和制造 各种灾难 植疹和战争 以达到客死 大軍人美国政集務们的思議作为質法仪 式的材料的目的。由此引发的种种东客 使人们痛苦不堪。所以贝尔蒙特家族对 确拉克拉的讨伐不仅是为了贯彻家族的 传统、更是为了保护世界和平和人民生命 财产的安全,真是天降大任于斯人啊。

Common district

文学作品最能给人自下深刻印 就是一名質要角色光亡的时 虽然说人是有一死。但是也有亲山 消毛之分。如果在故事中的死如同序12

片头的群众演员或者那个短命王子一般 **新话、那这种死舱变得查无查义、但参**

有一种更亡叫作 "条件" 的生命作为代价。来接取其他人的利益,在一上党圈。可见管器的力量是巨大的。但 《无理的叹息》中表面看起来幸强的列 拉就是这样一位坚强有效的女孩子。在 知道自己已经注意李成强自鬼 没有 存益學的問盤,無決定牺牲自己,房房 的实例 血染来 医伏塔虫类的 茶糖 才有了 来贝尔里特家族成为吸血鬼猎人的

的概念也是相 对的, 当初马蒂亚斯 因为不堪忍受丧毒 **大樓 才程下决** 心要雇为来生 的暖血鬼。狍 上帝作时、从 底下油灰油

得最大的叛徒 的眼里,不过是一群道貌岸然 **纳佛君子简已、到了他拉克** 代、这位领旗鬼伯爵本以为元信 能力可以统治整个世界,不料他的儿 子邮號出来和老子作对,成了新的"

体推 人类和原血鬼的战争本来是没有尽 但是这一局面在1999年发生了转 描述的"世界末日"的封制将循行京拉 的本体彻底消灭, 这对于恶魔城的历史 来说是一个答结。而与这次胜利分不开 的,是1897年显西>莫里斯对德拉克拉进 行的刺杀计划。然而德拉克拉的灵魂并 没有因此消失,而是在未来寻找了一个 叫Some Cruz的少年。

四月 五 東

他们的故事是以哪自鬼为主角的故 企正义或者邪恶的强血鬼、挪艇 3]了无偿玩家的目光。这个在欧洲大陆 流行了几百年的传说,在今天仍然能够 克的小说还是汤姆?克鲁斯演的电影。或 **绅气或威严的吸血鬼总是可以使男女观** 众们为之真狂。这种想当初在上流社会 算不上高雅的噩材在民间辩成为大家的 **装资**,与服血鬼传说在人们心中的地位:

Watt 1 **港河最可怕的恶魔不在外界**,而是

潜伏在每个人的心灵深处。当一个人无 法控制内心的影伤与愤怒的时候,冲动 会使这个人的人格发生可怕的变化。马 **养亚斯图为失去伊丽莎白雨记恨上天的** 不公 德拉克拉因为莉莎被处死而变成 原杀成性的魔王,苍真也几乎因为"赤"中,你会有惊喜的发现。

建基以自己 18 被美而使预拉支拉约总统在自己身 ■ 以尔蒙特一集前佐祖利烈也同样因 为失去了量量的人或他努地发誓要世 经对价格自要 法服务化签案为力量

14 来说去,不论吸血鬼 美加何东近、景经 还是会被愚昧无知者 当做"异族"来 对待的 動像 做 审新人

宴甘休, 这才有 死的惨剧处 推案的 任业堆以化算、但是最后还是有相 惊悚们的人。和"正义"的吸血鬼一起

讨伐"不义"的势力。 . 往青

高度的故事从1094复到现在一只 1008年、以前的一切報確着例 拉克拉斯利印而过去了。今后的恶魔城 故事会是什么样子呢? 我们并不知道。但 是这些故事最终会被人们所知的。今天 我们所做的,只是对往日发生的一切运 行一次有意义的团膜新已。

聚后的关键字是写绘各位热景《图 康徽》系列游戏的玩家们的。在看完这 期特别策划的时候, 即使是以前对这个 系列接触不多的人也会对《恶魔城》的 故事有所了解了,正是因为有众多爱好 者的支持、《恶魔械》才能够成为一个 爱明, 并具能够得到发展和讲化、最 后,希望所有喜欢这游戏的玩家在看过 这期的特別策划之后,能够对《恶魔城》 更加了解,并且继续关注这个系列在未 来的发展和讲步。

被叛》的光量量、有强制 为《恶魔概》的爱好者准备的一点小礼 物。请特光盘放在电脑的光碟驱动器

品种·歷2005年最成功的动作游 おシー、切在日径成为 ? SCE 雄下 快新 机全空划轴 加用原挥空空存得抗变美味 的原因、除了火煙車件的动作手或以及大 气磅礴的场景设定之外,游戏的影情也为 它增色不少。(战神)的故事以古希腊神 话作为背景,景景初往"赋神"这个关键 知识,在 故神2 发售之前。 词。营费出一个充满了种秘感的史诗故 审 储差番战的斯巴达人克里托斯在一 欠与野蛮人的战争中不幸落败。 台在 3 夕。不甘小学以待毙的他向战神阿瑞斯 乞求庇护,希望用自己的思想作为任价。 換取級先不胜的力量。阿瑪斯答应了他的 要求、赚予了他"混沌双列"。从此、克 历史上有看带高的地位。希腊 望托斯借助灌汽双刃的神力而所向被 神话形成十人类的初始时 唐。一天, 在阿瑞斯的指示下, 克里干 代 在与自然界的斗争中, 斯带领军队攻入了一处推典哪种庙、并引 人们发挥参单力和创造力。



1. 经非细价浮雕、独差专册人道等涨价件

了庙里所有的人。然而,今他没有想到的 是最后两个受害者居然是他自己最为心爱 的妻子和儿子。刹那可克里托斯如阿五雷 **股**项,并且明白过来这一切都是阿瑞斯的 诡计。阿瑞斯企图通过这样的手段,让他 断绝与人世间的情感纠葛、彻彻底底成为 自己最忠实的奴仆。从那 刻开始,亲手 **※死賽儿的農梦如同對骨之蛆一般、永远** 地蟾绕在克里托斯的身上,使他一刻都不 得安宁。为了摆脱履梦的放散,克里托斯一中,对于普通人类所具有的勇敢一或实 与女神雅典娜努订了契约,接受了杀死阿 深斯的任务、希望以此来换取要林匹斯众 肺的密积。经过重量验阻、并且在众神 的协助之下, 克里托斯最后终于完成了 任务,打倒了阿瑞斯,而他自己也成为 了新的战神。

故事的主线虽然并不复杂、但是如果 你对希腊神话的整体背景不太了解的话。 直升之间要争斗不休呢 雅典娜号称"女 反映了希腊众神之间的争斗了。 校钟 , 如果她要打倒阿瑞斯的话, 为什 么不自己出手、而要假手于克里托斯这个 肉体凡胎呢?更重要的是,为什么其他的 奥林匹斯众神也要不遗余力地帮助克里托 淡至高无上的崇拜。而希腊神话则是"多 斯讨伐阿瑞斯, 甚至连阿瑞斯的亲生人亲 神"的系统。虽然宙斯是众神之王、但 宙斯都站在克里托斯这一边? 另外, 在游 是他并不代表绝对的权威。无论是自然 戏中登场的众神,他们各自都有什么样的 现象,还是社会现象乃至精神需求,初

背景, 代表了什么样的象征 套义呢? 如果不弄清楚这些 问题的话 辞包地有正理解 (战神)的剧情设定。写作 本文的目的, 就是希望认为 张了解 些关于希腊神话的 直正进入这个神奇的世界,

1、希腊神话的基本批界级

希腊文化是欧州文化的 万人,而希腊神法所进称秦 腊文化中的最大成就, 在人类 积累形成了自己的世界观。希 聯油沃中包括了油的效应与 人和神之间的关系冲穿的故 事以两大主题、后者也领足 英雄传说。神的故事主要反 除了古代人举把无法理解的 自然现象形象化的丰富想象 力, 而募款传说8. 经对传奇 人物以及相关事件的崇拜以 及理相化, 反映了五代人类 "自然的前强斗争 占希腊 神话是古代人类集体创作的 坊馬, 紀初景 〇耳相传, 后 未才可语干书面 被早也是 番薯名的关于希腊神话的传 世文献。当报大家所熟知的

荷马史诗

古希腊神话是早期人悉 "自然崇拜"的体现。人们 按照自己的形象。"请过想象 来创造出种的形象。在古希腊神话中的一己的人生克罗诺斯而成为了神界的统治 台、学上了主位。此后,南斯在原林匹 神, 无论是外形、性格, 甚至行业关系 都与普通人类极为相似。神和人的区别只 父亲与礼诺斯而获取了最高权力。在审斯 有十二个地位相对亲说更加重要,被成为 在干神的外貌比人更为完美。 体力比人更 为强大,可以长生不死,生活安逸快乐。但 是, 在诸德方面, 神并不比人更为太高, 在 古希腊神话中、神并非是衡量道德的标 准。相反、神也有与人类相同的各种性 将弱点、例如自私、骄傲、嫉妒、虚荣 暴戾等等。希腊神话中的神、也经常会做 出,此不允彩的事情 同时, 在希腊神话

进取等高考品质,也进行了热情的讴歌。 如果对此 下基督教中的神,我们就 会发现他与希腊神话中的神存在整復大不 同。基督教中的上帝,是全知全能、尽尊 尽美的。作为一种宗教崇拜,基督教中 的上帝从人性、道德的层面上给予人们 触动。他代表了人类的首领衡量标准。而 希腊神话中的神是真观的、存在着道德最 可能会产生一些疑问 雅典娜、阿瑞斯都 般的。理解到这一点,也就知道了为什么 是奥林匹斯众神中的一员,但为什么他们 在众多文学、戏剧、乃至游戏作品中。都

> 2、希腊神话中的神、英雄和凡人 基督教中的上帝是"唯一神",他代

可以很分为 个神格。例 加有基础、太阳地、农业之 劫 知管分油 效效 怎个 趋之间的关系, 是普通人类 各种社会关系的折射。他们 >间在时候和睦相处,有 时候又会发生争执乃至战 争,衍生出得多曲折有趣 的神话故事。在这些神话 故事中, 既体现了古希腊 时代人们对于神的崇拜。 有些附编又反映出人对于 神的不為乃至诅咒。

而希腊神话中的"茶 想"BII特指油与人结合55年 下的后代。在希腊语中、 "英雄"这个词的原意就 是半人半神。英雄生活在 人间, 并不能像地照样长 生不死, 但是他们又具有 超越于常人的能力。关于 英雄事迹的传说故事。是 希腊神话中能为引人入胜 的部分。像大家非常熟悉 的阿底证明, 多德侯斯等 等英雄的故事、層層被改 编成艺术作品。

在《旅神》的剧情中。 雅典娜曾经对克里托斯提 到: "宙斯维让神与神之 B.人的你,才能帮我打败 阿珈斯"。这一情节并非 完全是游戏制作者唐钩。 **で無し在希腊神法中确立** 有相关的故事背景。宙斯

者, 而克罗诺斯本人也是推翻了自己的。 斯山建立了自己的统台 在以多种 中。 了来自于只弟、子女叶将战。不**过**审斯比 起自己 3拉诺斯和克罗诺斯来要开码 -针。但是自己的兄弟被塞冬和哈迪斯分 **分享管与工和资府**, 让其汇众多种概在奥 林匹斯 上和平其处, 不允许他们之间直 接进行武力争士。

于是,当神之间产生矛盾的时候,他 ()便经常假 F F R.人, 通过挑起人的世界 战争的方式,各自支持战争的 为,达到 经复胜负的目的 使我们得熟悉的美干特 各伊战争的传说,其中50步及到了很多位 四福。也正图》如此,才引出了、战神) 中克里托斯接受雅典源的使命。计找阿锡 际的故事。

文里还要提到 下罗马神话与希腊神 法之可的关联。早期罗马神话中的神祇设 有人中, 只是一些神灵 其形式也相当简 单 杉樾, 主要是人"在生产 生活中形 成的一些简单崇拜。不过随着古罗马帝国 的扩张, 罗马科·韦克到了其它文明的巨大 影响 征服希腊之后 罗马神话基本上全 角接受"希腊神话的世界观,罗马神话和 希腊神话中主要的神祇也基本相同,不过 在名称上有所差异。在下文中也会提到 些与罗马师语相关的内容。

3、在、战神/中登场的神话角色 宙斯(Zeus):在(战神)中宙斯 并非作为最主要的角色出场。不过因为他

身为众神之王,与奥林匹斯上的各位钟低 部有着家切的关系, 因此在这里首先交待

一下关于宙斯的故事。 世界上的神话传说, 都要从世界和人 墨的起源开始讲起。 在希腊抽话中,最简 起的天神叫做卡俄斯 意即"混沌"。卡 俄斯通过单件警務的方式。生下了大地女 排污引 黑暗女物锦珠波斯,黑寒女神尼 克斯等等 该亚生下了天神乌拉诺斯、海 培彰秀斯。 乌拉诺斯是希腊神话中最早

的至為天上的神,太阳系九大行暴中, 天主星的拉丁名字即来自于乌拉诺斯 (Uranus)。该亚与乌拉诺斯结合(古 希腊神话中反映了原始社会人类在婚制的 现象。近亲结合的故事并不少见 , 生下 1, 9 女 合称+二環境巨神、島拉諾 斯省怕自己的权威直到子女的挑战、因此 把生下的孩子又扔回该亚的母旗内。 多亚 对此十分不满, 于是喻使自己 最小万月也 是最勇敢的孩子克罗诺斯打倒了乌拉诺 斯、+ 7 克罗诺斯成为新的天神 而 十二春坦巨神也得到了自由。夏罗诺斯与 自己的姐姐、泰姆巨神中的典亚结合, 生 下三个女儿赫斯提亚、得星特耳和赫拉。 个人子哈迪里 波塞冬和雷斯 克罗诺 斯阿祥也害怕从女们的力推,可是每当孩 **司**的战争。因此只有身为 子田+的时候,就把孙+ 日春下。等到 最小的 省斯九生的时候,跪遵骗讨艾夫。 用 はちゃ替換了密斯让克の式斯森

下: 宙斯长大之后,利用催吐剤止克罗 诺斯巴出了特他在下的子女 然后市斯群 合自し納部が場所し及原来的な川戸神中 本人是通过武力打倒了自 的几位,通过十年激战推翻了父亲的统 ロウァム、他的地位也不稳固、同样遭到 身林匹斯十二主義。其中主要包括市斯的 异草则是 他和天后植物的儿女等等

宙斯在罗马神话中被称为朱庇特 此,他黑取了软为民主 资松的统治方 Jupiter ,九大何是中体和最大的木屋 即以他命名 审集主奉天空,能够操纵天 气, 以內电作为武器书倒 切敢于应他排 战的敌人。在《战神》中,通过宙期的战炼 之后、東京托斯京修缮中海斯院予修力量、 以常电作为 8 eri 道具, 选程攻击敌人。

> 阿瑪斯 (Ares), 阿瑞斯是(战神) 中导场的关键角色、正是由于他一手操纵 了克里托斯的命事悲剧, 体引发这场"凡 人赋神"的战斗。河瑞斯是宙斯与天后赫 拉所生的人子,他好战、增血 凶殃,是 战争以及破坏的化身, 故此被称为"战 神" 不过希腊神话中的阿瑞斯形象并 不太开彩。他好想与银色武艺却并不忘福, 在特洛伊战争中他帮助特洛伊人 却被希 腊英排状**多墨德斯刺伤。他形象俊美,得** 至了美神环传洛狄忒的爱慕, 但是在一次 与阿德洛尔或曲金的时候,五被阿德洛狄 《的期間丈夫、火神以及锻造之神館斐斯 托斯内场抓住,成为神界的笑柄,

> 阿瑞斯经常想要推翻自己的父亲宙斯 的统治并且取而代之 而对于得到雷斯遼 景、被希腊人所崇拜的雅典娜。他也心怀

嫉妒。总而言之,无论是在奥林匹斯众神 斯伊做出数决 两人分别关终人类一件4 之间 还是在希腊人的观念中, 阿琐斯部 不是 个信遇首协的负债 古希腊对他的 崇拜并不流行, 几乎没有专习供品他的助 方。(战神)正急借用了这一段故事背 景。在《战神》故事的特团、夺得了高 多拉宝盒的阿瑞斯得意洋洋地向天空大 "雷斯 你现在知道你儿子的本领 ?吗? 你将你的安爱赐不?谁意愿, 但是 损的减耗却在我的脚下被夷为手地 如 果本了解阿珊斯的相关故事以及他的性格 特点的话。可能很难理解他为什么对自己 的父亲以及姐姐抱有这么大的仇恨。

相对牛河湖斯这个名字, 大家可能更 管海洋, 哈迪斯里管军界, 熱憑他的罗马名字 马尔斯(Mars) 在崇 尚武力的古罗马人心目中, 马尔斯的地位 域, 在水上有无上的权威, 可以呼吸药 则要高得多,甚至与主神朱庇特。也就是一者平思暴风雨,是大地的动摇者。成意冬 宙斯) 平起平坐,并且被称为罗马的站 的罗马名字是涅普顿 Neptune 2 九大 相。九大行星中的火星即以马尔斯为 名 这是因为火燥的外表看起来是红色 的, 古人认为这象征着血腥、灾祸, 因此 把它当成了战神的化身。

把她在人澳中。不得之后审斯头疼不已、疼 **痛**难忍之下只好召来赫黎斯托斯, 田利老 劈开头颅。从宙斯的头颅中跳出来 个全 身金盔金甲、手持长矛的女神, 她就是雅 狄忒这个名字可能大家并不熟悉, 但如果

雅琳娜是智慧的业业, 也是由斯曼为 **弁要的女人。 処差希腊人 い目中最実数的** 女神、雅琳城似界,, 并全名, 并且是她专



1. 网络斯的维维 他是大百名人专样的神 有的城市。她传授希腊人幼妙、却布、适 船, 冶金和线铁笔名种珍能, 还发明影 靶、驯服牛羊,因此娘也是农vy与园艺 的保护神。黄还是法律和财富的保护神。

存希腊神话中, 雅典娜还曾经是战争 女神。据说雅典娜、天后赫拉、姜神阿佛 洛狄忒等人争夺象征美丽的金苹果、宙斯 将金苹果网给阿佛洛狄忒、引起了雅典娜 和赫拉的不满、并引发了战争。因此难典 挪被称为战争女神。不过、后来奔幸佩又 变为了智慧与和平的女神。传说雅典娜和 海神被塞冬争夺雅典城的保护神如位 市 (图月弯刀?)。

物、设的打物得到了人态的重要、预启运 就闖干难, 法寡冬送给人类一匹备征约争 的骏马。而雅典等的礼物则是 模果实累 翼、象征和甲的橄榄树。人们选择了橄榄 树,从此雅典娜就成为了雅典的守护样、 并且被轉称为智賀与和孚的女神。飛鼻螺 的罗马名字是物理形 Minerval

這事年 (Poseidon) 与哈迪斯 (Hades):波塞冬和哈迪斯都是雷斯 的研研、皇弟一人一起战胜了全百宗法斯 之后、便分割了世界的统治权、波塞冬茸

波塞冬以手中所将的三叉数主变水 行星中的海王星以他动名。在游戏中通过 **皮塞冬的试炼之后,专里扦斯数能得到大** 范围的习电攻击。这大概是来自于波塞冬 操纵风暴的能力。

哈迪斯联台地狱、并且审判死人、根 雅典娜 (Athena): 雅典娜也是(战 振他们生前的罪恶给予惩罚 吹油斯同时 神》中的关键角色之一。她指引着克里托 也掌管地下埋藏的黄金宝石,因此也是耐 斯的習於之族。并且帮助克里托斯最终打 富之神。他的罗马名字是普路同(Pluto)。在 啦了阿瑞斯。建典娜的出生颇为神奇 传说 九大行星中,离太阳最远的笑王星是 个 她是宙斯与智慧女神思提斯所生 因为能 冰冷阴暗的世界、与哈迪斯居住的地方很 斯得到预言识思提斯所生的女儿会推翻庙 相似,因此就以他命名 在、战神 游戏 斯的统治,因此市斯在曼提斯生育之前就 中、哈迪斯服予克里托斯召唤亡灵军队的 能力。

> 阿佛洛钦忒 (Aphrodite): 阿维洛 提到她的罗马名字的话, 恐怕此,0有人不 知道了 那就是谁物斯(Venus 、阿伊 各独戏是宙斯与纵俄厚所生的女儿,还有 种说法是她从天神乌拉诺斯遗体的包沫 中产生。阿佛洛牧戏拥有最完美的外颠和 身材,象征爱情与女性的美丽、被认为是 女性体格美的最高象征,也就是善神。九 大行星中最英丽的金壁以始命名。由于阿 佛洛狄兹过人的茶脸。因此拥名天神都追 求过她,其中包括她的父亲宙斯,但是遗 如了她的拒绝 人山宙斯故章中楼據徐又 过又瘸腿的火神赫斐斯托斯 不过阿佛洛 狄忒曼的是阿瑞斯, 并且和阿瑞斯生下了 子女。在(战神)的故事中,阿佛洛狄忒 也协助了克里钎斯、1伐网路斯、这就有些 速背希腊神话原本的情节了。由于阿佛洛 狄忒本人并没有什么战斗能力, 因此在游 建中心量为他让专里托斯掌握了的标签针 节的魔法。可以将敌人变化成为石头。不 过、在希腊神话中、美杜莎的故事和阿佛 洛狄忒也并没有什么关联。因此也显得有 些意识。

阿忒弥斯 (Artemis):阿忒弥斯是 宙斯与黑暗女神勒托的女儿、是太阳神阿 波罗 (Apollo)的孪生娘娘。阿忒芬斯与 阿波罗一样掌管光明, 阿波罗象征太阳, 网或劳斯象征月亮,也就是月之女神。阿 过、他是宙斯的父亲、被宙斯打倒。在 忒弥斯还非常喜欢狩猎,她射箭的技艺很 游戏中,他被审斯锁在无尽的少算之中, 高、经常在山林中追逐野兽、因此她也是 身上背负着巨大的着多拉神庙。克罗诺斯 狩猎女神。在(战神)中通过阿忒弥斯的 是秦巩巨神之一,在游戏中可以得直现地 或炼之后,能够得到,把威力巨大的弯刀,看到他巨大无比的身形。在九大行星中体



潘多拉(Pandora)、 看彩软件 心 100,中虽然没有登场。但是游戏中有 个 妻子 她是天后。掌管女性、婚姻和家 非常重要的场景就是"潘多扎神庙",而 其中的 看多拉魔盒"也快定着克里托斯 与网端斯之战胜负的关键。相传最初人类 不懂得使用人的技术, 泰姆巨神之一的普 罗米锋斯从宙斯那里奋来了天火。传授给 人类 这件事情触怒了宙斯,因此向机报 复。他命令赫斐斯托斯用於土造出了一个 美丽的女人,并且让每一个天神赐予她 件对学人有害的礼物,然后把她送给了亲 罗米修斯的弟弟厄庇墨透斯。普罗米修斯 出財子が子か人们传授科技、他把 个倉 子交给厄庇里透斯看管、并且彌咐厄庇曼 个、盗窃者的守护神、也是商业之神。赫 透斯永远不要打开, 不料, 温多均别17开 了这个盒子,从盒子中飞出了战争 痕 疫、徐弥、暴力、代育 甘肉等人类将参 遭受到的种种不幸, 只有希望被关在盒子 里永远飞不出来。于是、"潘多拉之盒" 就被当作灾祸的象征。

游戏中的莫它神话角色:在/战神) 中、还有其它很多棒或者英雄虽然没有盲 接登场、但是他们的名字出现在地名、谜 题 招式名称等等之中。这里简要介绍一 下其中一些比较知名的角色

积仅次于水星的土星即以他命名。

赫拉 He ar是由斯的娟娟,也是他的 准。在游戏中有一个关于赫拉的谜题。

俄里翁 Orion 1 是假美和强壮的 猎人, 死后化为猪户程隆。 普罗米修斯 Prometheus 是泰坦巨神之 、人拳 的创造者。他从由斯那里盗来了天火传授 给人类,并且因此受到了宙斯的惩罚。在 文学作品中有很多歌颂普罗米维斯的篇 章。阿波罗 Apollo , 是宙斯和黑暗女神 勒持的儿子, 當等光明, 是太阳地, 也是 男性体格美的象征。赫耳曼斯(Hernes) 是宙斯和迈亚之子。众神中速度最快的一 拉克勒斯,Hercules) 是由斯和安菲特律 %国的于后阿尔克基型所生的,, 子, 是基 名的英雄,一生完成了很多件丰功伟绩, 其中最著名的十二个任务包括解教普罗米 修斯等等。阿噶珀斯 (Achilles) 是珀琉 斯和海中女神忒提丝之子,从小就被忒提 红放在冥河的河水中漫泡, 因此全身上下 刀枪不人、只有脚踏因为露在水面之上而 成为他维 的强点。额底挤斯是特洛伊片 争中最伟大的希腊英雄、但最后还是被伤 到脚蹬而死,因此"阿喀琉斯之蹬"就被 人们用来指代最大的弱点。以上这些角 克罗诺斯 Cronus 前面已经提到 色的名字在游戏中都用来为克里托斯的 招式命名、

美杜莎, Medusa, 是传说中的蛇 妖, 头发都是毒蛇, 而被她目光看到的 人都会变成石头。而米诺陶 Minotauri **别是半人半牛的怪物。这两种怪物在〈战** 神》中作为敌方角色出场。



Episode 1 高高兴兴

最近一口气着完了08年4易(GOX SLASH的全部 比赛乘後,一个年,更,其实发生量为化效功息 传统一下即至3. 元宗自己实在设位个关办。这 方面的"劫手能力"真的好差。形暴一快速之前 下午掉薪。连脚"子用上估计也设什么用。在家若 练了一段时间后宣查是并,重每旧月理论张——那 个领害接触的成果是是把PS2弄坏了,不过好在不是 段的钥息。因

说回比赛来。此前我也看过GGXX SLASH专门的 第二届全国大赛的录像, 叶子懵得不多, 也就是些或 性认识。不过这两个比赛中数个角色的使用率及其风 光程度还真有几点明显差别。得益于系统调整而性能 大幅上升的KY。在全国大寨里是相当春风得黄、发波 压制下的强打多择十分简道,从初回战到决赛KY是满 地跑。可是到了斗剧里,这个角色可以说是十分都 闷, 洗用他的人虽然不能算少, 但取得胜场的差不多 也就 两个的样子。整个比赛一口气看下来,给我的 第一印象就是KY转眼变成了苦命孩子、大部分KY都是 完全不开张就被直接踢飞,是大家都集中针对这个人 物核出对策束了吗?还是这次比赛与KY天象相冲、八 字不合? 但不管怎么样, 看得我这叫一个高兴——倒 不是我对KY这小白脸本身有什么意见,只是微多人仗 着他无理的优势性能横行,比赛里见多了实在有点儿 单调乏味。就好像街霸33、这游戏哪都好、就一个用

幻影阵的YUNIL我们这等看客倒翼口,这种录像看多

了真是觉得无聊之至,要是两个YUN打起来就要扯淡 了。所以无论什么游戏,像这种凌驾于系统平衡性之 上的角色在大赛中还是被稀释一点的好,否则就光是 审奖象旁我们也受不了啊。

另外AXL和哪瑟这两个企全個大赛中五人同津伦 软化、在本届中期上也是火炸房等、尤其是后者、进 用他的还真不少。这二位是后朝出现在了决赛队伍 星,被保障说明状况了。其实致个人但不靠欢得您之 不露出男人,还赤棵维士半身,相当影响由杏。不过 不露出男为人、还赤棵维士半身,相当影响由杏。不过 不露出男子成、卖力运是要亲礼的。

以上的话都是叶子说的吗? 大家就不觉得奇怪吗? 我是不是被谁灵魂附体了? 我也不知道。嘿嘿

Episode 2 養金舞台雲飞扬

这次的BASARA2还是有很多不如人意的地方,应 该说。打击手根方面是有一定得象的 不可以就上你 能缺乏变化,玩得久 由那如是语意更多的第三人 去。另外叶子很挑战的秘景。所谓丰富改集所长要复 不是光加重裁可以的啊 等标果故的长面更多了,不 过地大系的价格或指象地的重要形式下达成,就 这场东西区不是都多越未即,一个两个正好说,要是 全部角色粉这么缺乏变化性地来上一遍,好可去淡 擇循環。再加上那較人心力的言则深少大会。每个是 排翻要去打一遇不能收全心器和助员,这实在里根不 格制的设定。或被除处功,未处有效。众年区的继 做没有成功来,但很大证的游戏,的端不懂长。这 不是我们误定,相信题解可以及必事情。

不过虽然算不上一流作品,但在近期也是比较抢 眼的游戏了,本期十数页豪华大攻略由本流第一动作 高于星彩一手操办,为你来上一曲喀哗艳丽缭乱镣劲 的婆娑罗舞!

不过也正由于这个原因, 荇葉向学本期暂时缺席 手札, 所讓心不可分为二用吗, 特此说明一下, 大家 不要误以为他出事了。

Enisode 3 运车

最近诸事不顧,倒獨事接二连三、大约是我作孽 多年,因果报应终于找上来了。

先是某事的地板突然做制起来了老高。初且是受 施影紙的確認,找來修理工和物堂又是即地板又是检 資管遊好一遊折機。那几天家里整个放気得不成地子。 好似一夜回到了解放前。叶子奕环上有严重的心理结 痛,寒里环境一乱的话心情大坏。整天十分烦酷。咬 着牙在伸忙穿着,最后几年被罗女旗。……

等到地板的事终于折腾完, 我却在一天早上睡醒



●最近 與时间以来编 福部的人们一宣生还在 灵异事件之中。先是符 菜不小心烧了 XBOX360的申源 然 后N个人的电脑无责任 当机, 负责继续的人员 超负荷工作, 几近烯烷 然后是备份文件的DVD 制强机出了毛病, 制一

张华一张、后来一春才 发现是初受软件的问题··种种意质纠缠不清。 最后没办法, 猴子被逼成了天天拿着螺丝刀卸来卸 夫的抵机平。从砖头GB型PS2再到自己的电脑, 真是无所不拆(考虑到赔偿金额与自己工资差距的 向顺, XB360折机计划暂时延迟1。不知道这样下 夫会不会变成"拆机综合症"的受害者。不过衰子 想了想。很多科学家小的时候不是都喜欢拆个闹钟 什么的吗? 喜欢钻研并不是件坏事情,

叶子说 这次要对猴子同学提出批评, 手札拖到 最后才交。女王徐牛气、后果很严重、

后发现腰痛得十分厉害。几乎靠不起 来。我当时的第一反应是自己被诅咒 7. 因为 · · 怎么说呢、 军然叶子 **轮情况下是个无地冷水**。 不过有的时 候还是觉得对"灵"这种东西还是要 数果 点儿的。好比我就 直觉得我 们標1号电梯里有 个 地鎮灵, 而且 还是个小女孩

太深、中毒太深了 不过就在我以为烦心事都过去了 的时候、昨天晚上、我做的一个手链 突然断掉了' 哈, 那可是老妈送我庄 来祈福的、自己已经整了好长时间 7。这个穿然事件使我极其归来, 心情的はラ下防了好名水魚液。

我决定最近一定要多找末头说说 话。他这个人运气好而且命硬、就算 我借不来他的好运气。也多少可以把自己的晦气转给 他一些机.

说了这么多不穿的事,所以要放个清新的图放松 一下、也算给自己舒舒心。不要死、要好好活着。 Episoda 4 水样無华

这转眼就要動九月了, E3在眼前的残像似乎还没 消散完全, TGS就又要来了。唉, 切据太快了吧。叶

子本来就是一个迟钝的人,这两年更是被磨练得更加

麻木了。

话说明年E3届的规模就要大幅缩减了。而且这消 象好像也得到了安方的确认。不管是非属方觉得没收 到预期效果也好。还是主办方觉得没赚到钱也罢。总 了,很多事情你看着它在那里变化,却只有去承受。

像久违的老朋友

那个老"唯"表的小"在"子。186期电数实 VOICE 在看不下去了,我找出了一大扁担的错字。不 切开办一个"GS Vol 186错字有学并要活动",一等 业为发现30个错别家。二篇整28个。一篇整25个····· 原原 李琳了古川 但會切於節以后更注音班! 倫敦 这样曾长期面对过MMORPG里的拼音白字的人还好 说。可错别字对那些还玩PM口袋的小朋友们的影响 可就不能忽视了。建议开设一个"文字校对特别小 组",让风林一人全权负责。行动时间:中午午休; 行动方式: 边接叶子打边工作; 行动资金: 从他勤俭 From 订中鱼新 垄典 节纳雷出来的转中和

不夸张不夸张,错别字是一种非常难看的纰漏。 有的时候哪怕一个无心的错字,就把整个句子的诱读 都破坏摊了。虽然套现地说,哪本期刊杂志也不能保 证100% 地不出機,不过错别字的问题我们一定会检讨 并增强校对工作。当然了,更根本的解决方式是我们 写的时候就要更用心一些。

其实木头在每期的最后都会争取把所有校稿再通 读确认一遍的,只是每期100多页那么多的字,也不好 强求在他这里就把所有残留的错误都将出来。总之, 就像叶子去年年初就说过的、你可能会觉得现在在杂 去上看不到木头了,但其实,岳 页里都有他

最近叶子对木头态度的变化是不是令大家有些不 太适应了? 咱只是实话实说吗。该表扬就表扬。该作 践就作践。所谓做人要实在,就是这个道理。

点车法,看着下一代丰机大战即将打响。我 自己并不成份有名激动——离我太强远了! 至今我连掌机都没有。太失败了、另外。叶子你真幸 福、有那么多朋友、最重要的是有在日本的。国内买 不到的游戏和周边可以让他们代购,而我只有流口水 的份儿……话说回来,这些朋友是你大学同学吗? Envy you' From 江苏淮安 高騰

及关系, 高得107 / 00 16 1正好

赛热园,看他17年个你死我活后 我们再双之而后动, 择胜者而选 2, 这岂不是经济又实惠。没有

什么激动的感觉是正常的, 叶子 个人的宗旨是,只做游戏FAN, 但不做主机FAN、更不做厂商FAN。

我的那帮朋友一个个都非常神奇,相比之下我倒 是其中最没有特色的一个人, 不过这样也很好, 我其 实非常喜欢这种自己默默无闻的平淡感觉。跟着大家

一起就是了,没有忧虑、没有压力。这些朋友都不是 我的同学,话说 游进电玩这个圈子,曾经的 卷关 系統在不知不觉中渗進或疏远了。最后整在一起的都 是有着共同的爱好,内在性格也颇有些相似的人。

有一个问题型。据说全国其它城市街机的招 MILL 杆都在左边,是这样吗?总觉得这不符合大 From 广西桂林 文敏 多数人的使用习惯。

叶子真的是巫骑真闻了, 刚看到这张回函的时候 愣了好一会儿推不着头脸——难道这位读者见到的街 机摇杆都在右边? 伊编辑部中王好有一位同事去过桂 林、求证之下、他总及错、桂林的街机正是这样的。 左右"驗例"。不过文被读者,的确,我想除了特林 之外,全国其它城市,也包括国外的街机,绝大部分 都是摇杆在左手边的,桂林街机的独特方式,也算是 让叶子长了见识。其实用左手控制方向,也绝非什么 奉行天下的统 标准、它与右手控制一样,就是一种 习惯而已,区别只在于两种习惯下的人数不同。有差 异性,这个世界才有趣,不过也正因为有差异性,我 们每个人都不要把自己习

惯的东西就当作公理



●因为眼疾被"放倒"在家半个多月,充分体会到"自不能视"之苦,手札斯构 一次也因此病所致。数日间只能闭目静养,主机近在手边却无力游戏,不禁痛恨 自己对眼睛奋于爱护。问惯月余之前大谈自己的游戏计划。实乃"报应不变"。经 此一劫,深感视力之保护事关重大,从此铭记在心也。

●今日上班,见同僚手排PSP大玩 (SD高达G世纪Portable),当即凑过去评头品 足、同僚问 "如何?" 不假思索曰 "必买。" 而后欣欣然坐到电脑边、开机 欲写手札,忽忆前日之痛,不禁羞惭无地。看来不先设法解决意志薄弱之痼疾。 此生危矣。

01 千代 那日见着子归来,询问其这期间是如何度过的,不能看电视也不能打 游戏 定很痛苦吧。其曰 "还能怎么着、躺床上听了俩礼拜评书。"



● 郑天 · 个偶然的机会 製到了展野和茶的官會 整, 干层就开始原名其 妙地喜欢她了。正好

PSP上刷出的(是探之 态) 望也有她出演, 所 以實产生了要表现一张 来玩的念头。不过到了 店里一试才发现。这个 勃拉尔真不是 粉的无 > 基本没有什么可以

玩"的,还不如挖她演的电视剧看一下算了。 好久没有拍几张像样的照片了,手有点痒。这周 未要去奶游!目前正在募集愿意和我同去的MM

,女朋友当然也在其中)。 ●和廣千栄了不少日後、但某天发现他和别人谈的 时候跟教程的不一样,结果唐王对此的解释是 "教

你的都是比较粗鲁的说法 ●七夕没有好好过是我今年的一大遗憾

叶子说: 小沛最近剃了个更加卡哇伊的发型, 现 在不只長我,大家都要来推 揮?

我特别羡慕杂志社众小编的生活。一群爱好 ULL 游戏的朋友可以在一起切碰、一起玩笑、· 起加班教在。这样的生活不知可不可以用"幸福"。 "闲适"来形容。可以把游戏当作事业,多有意思 啊!我很越听听各位小桌们对自己生活的感受。另

外,我觉得阅家的缩画很漂亮,在这里小黄一下。 From 北京 张斌

嘅, 应该位法者要求, 我顺 丰果坊了两位小编;这 位坐得 庸我比较近, 谢起来为便)。 游戏之路净10、茶 将不懈而求焦。

"因无能力区分现实与游戏。故成魔!" 此二位的回答,都远远出手叶子的预料。我 本来准备了一堆好比"这工作苦啊"、"不要把兴趣 当事业"。"游戏编辑反而经常无法确心所欲操打落 建"之类的套话,结果"位同事的言语令叶子无地自 惭愧之至, 粉、粉先头撸绳了

小油的点辞果然是昂扬大气,而魔王更是进入 了人魔合一、物投两忘的崇高境界,相比之下, 投祭 **然是后进末登啊**,思想境界和精神意志力差了好几个 层次。这个女王, 当得十分失败

不过以前叶子遇到这类向往编辑生活的话题。 总是自作聪明地以"现实"之类的借口教育别人。总 觉得自己已经看明白了很多事情,但其实我却忘了。 越是纯真的梦想,越需要保护。以前我说的一些自以 为有道理的话。其实却是给别人兜头泼了一盆冷水、 在此叶子要真心地说声对不起。心怀目标,本身就是 ~件非常伟大的事情。

'游戏主机升级、

快乐游戏也升级, 很棒

"最重要的果然不是画面。 而是剧情与内涵。

不得不说、叶子姐、你把《逆さまの鑑》的 歌词改得真有个性……不过最让我惊讶的 是,叶子姐跟在下的爱好着实相近呢。你也在看(地 狱少女》吗? 看来咱们都喜欢"红眼睛型的少女" 呢。正确的歌颂应该是 "In this craziness, you gave melife" 即、非写的对码? From 设计词间 刘成镇



Bingo, 你说的没错, 186期 家的獸标駁正是來自于动商片(地 徒少女) 的片头曲(遊さまの 看出来了)。不讨这部动画片当 初在日本播放的时候也都是深夜

格,不是热门的作品,估计国内看过它的人也并不是 得多吧。其实叶子倒读不上非常喜欢这熟动画----当 然了。比斗曲确定得好听 · 只是空前十名集级集级 是 模 样的故事结构,而且节奏过于平缓。这实在 太占怪了, 古怪到我 定要跟它较劲儿坚持看下去, 看它最后到底打算怎么安排 全部26集看完你会发 **段剧情创作人员是比较有想法的,高潮在最后几话里** 集中爆发了出来,但可惜,前面的铺垫太长了。其实 最后故事的设定与零的感觉有一些像 古老的仪式风 段注定没有铁筋的感情、带着器提死去的少 + 这也是令我比较感兴趣的绝方。叶子当初是从 掌机迷的暗凌MM那里挖来的片子——她中午吃饭的时 候 般都会看动两片、于是就被我"杏瀬共享"了。顺 便说一句,地狱少女**前**唐爱与这次战国BASARA2里阿 市的声伏是同一个人哪一一能發麻姜子(话说BASARA 的声优阵容实在是强大啊,无数一线人物加盟)。

与其设致喜欢红眼睛少女,不如说这是我们的大 產贩华茶的爱好

我的游戏技术越来越高,本人的成绩却越来 母极度反对我玩游戏,连电款和掌机迷糊不让着。但 我还都是偷偷地买了。偷偷在家看 25日,我正在看 PG. 续要被爸爸发现、我挨了一幅打……易然我在 爸爸的皮带威胁下答应不再看, 但我还是想玩游戏, 不挑衅接着电数。虽然我才14岁、但我对游戏的热爱 是什么都无法阻止的 我现在好迷茫。叶子,我该怎 From 河南周口 高京豪

说实在话,单凭叶子在这里回复几句,其实是起 不了什么大作用的,关键还在于你自己的心意。虽然 游戏和学习绝不是天生矛盾冲突的关系,不过生活的 总量是一定的。其中一项内容占得多了,必然会挤压

到其它内容的空间。虽然你还不算大,不过男子汉的 竟也和气魄的展现,是不受年龄限制的。想她小时候 有没有什么事令现在的自 己后悔——确定你现在 的选择不要令将来的 自己后悔。 -上海 用漆鹰

叶子树、听说PS3比能蓝光播放器来要超 叶子姐,听说下马克尼 侧侧 信,是真的吗?如果是真的话又可以"躺" 老爸买了。 From 广东铁路 茶海燕

眼、PS3存证光播放功能方面没有任何缩水、而量 价在5. 800毫元、相比少下、单种的磁业摄效器价格 县1000美元、汶久看来前老稳定招值得名。其实换一 个角度来看,我们就可以理解PS3的高定价。当然了, 对于有条件、有意愿享受蓝光的人来说。这的磷超 值, 不过毕竟还有那么多无法"奢侈"的玩家在。

游戏在我的生命中是一个不可缺少的环节。也 (IIII) 许没有游戏,就不会有现在的我。我记得在自 己7岁的时候,那时我还没有街机机台高架,就已经开 给了游戏生涯 那时候流行的8位机是我梦寐以来的。 而当时马路边上也有小商贩做这种生意。在三龄车上 放台电视, 一台8位机, 两三个电瓶 我和儿时玩伴用 几天的零用钱去玩。回搜当时直的好开心。

再看着现在、PS3额快上市了、而我们知识有了小 时候的激情、也许是随着年龄的增长以及生活中的各 种压力所至吧。 From 辽宁铁岭 迟达远

"吹空调吃西瓜打游戏, 真是夏天一大乐事。

月指

一化水 套法

叶子姐,请问去日本是自助游还是跟团走合 算啊? 我很想去秋叶原逛逛啊, 主要是购 物。叶子组去过秋叶照吗? From 江苏苏州 孙翰

要是你没有朋友在东京的 话, 自助游胸到那里去, 人生地 不熟的岂不是很麻烦? 这又不是 RPG单的都市,还是不必过于途 **老探索的乐趣了吧。否则光在路**

上折腾龄泰花接大量时间。而且 我告诉你哦,东京的地下铁构造相当复杂,宛若蛛网 密布,而且配合上各种商业设施,有时会令你产生在 逛商场的错觉。去年TGS去东京的时候,给我的感觉就 好像整个城市的下面都被掏空了一样,另有一个"地 下版"的Tokyo。

何况现在去日本的旅游团费用似乎真的不贵,前 段时间我的一个朋友以"调整生活状态"这种扯淡理 由为名报闭跑去日本散心,记得他说费用也就是4000 左右吧——当然是人领币。不要以为这是日元! 另外 这只是旅游团的收费, 要是去那边购物的还当然另 准备充足资金。报旅游团的话, 如果你对逛最点、去 迪斯尼什么的完全没兴趣,大可以选择那种自由支配 时间比较多的方案和报价,这样你很多时候的交通就 不必担心、到那边如果对自己的自行路线有什么不明 白的也可以提前找导游询问。

对于动漫游fans来说,去日本遊的时候 定要保 特足够的理智——尤其是像你这样就是抱着购物目的 去的人, 因为那边的动漫游产业实在是发达, 我们在 国内见不到的东西的确太多了。做人不要贪心,千万 别见什么买什么。其实叶子建议在秋叶原多连一下那 在"手店,常常能淘到意外的好东西,或是稀罕,或 是价格实施。



●決決中华、电玩高手藏龙卧虎、所以、对于在〈触接互甲患〉的白熊盖楼争夺 战中宗教给几乎完全每千游戏小台的菜施士事件,本人就不再发表任何评论了。 ●一年一度的China Joy在上海华丽地结束了。会展期间,仅仅以"路人甲"身份 登场的本人印象最深的除了人头攒动、烈阳高照下华丽的挥汗如雨之外。也永远 记住了夜晚外滩边上烟花灿烂四般。凉风徐徐的美妙感觉。

●其实高大系列小说中、个人最喜欢的始终都是《口袋里的战争》——籍抵钮小 的篇幅、整个巨大战争世界里的小小一角、没有史诗般的壮阔剧情、也没有英雄 主义的浪漫 这里所展现的,才是真正的战争、以及不论打着何种幌子的战争本 身的残酷。

叶子说 最近北斗每次在手机里必提到的"基维中"是何许人也呢?难请 难道现在编辑部里只剩下荇菜 人在那里"百年孤独"了?

风林, 你别生在槽中不知槽! 叶子姐歌负你 昨了?我们想让叶子姐欺负还欺负不上呢, 你要明白,有时虐待也是一种享受。

From 密林长春 赵博文 别别,您误会了,其实本头从来都对自己的这种 待遇没有任何怨言。以往啊,一是有些读者抱着同情 弱者的想法替他喝不平,人吗, 您是有同情心的。" 则是叶子自己有时觉得这样不太合适。太头倒无所 请,但我不能养成这样的习惯啊,见谁都想欺负、那 社会上可不是哪里都由着我性子的。所以有时候我也 功自己收敛一点儿,最近好像是见些成效了? 不过长 时间养成的习惯不好改骗。诸位也想改变一下自己生 5.习惯的同学们、我们一起来努力吧。

最近比较郁闷, 原本经常切磋的朋友量近都 OKE 提不起精神。每当兴高采烈拿来侍魂第一剑 客或是格斗之王XI准备玩时、经常玩不到一个小时就 收场了。朋友说这两个游戏真是手感太一般了, 我觉 得就是玩格斗游戏的感觉不如从前了,以前玩 KOF96、97以及街廳时鄉館玩通宵。多規提回原来 的掷种快乐心情! From 北京 後慢

那就去找啊。我的一帮朋友基本每个周未都会聚 在一起聊天打游戏。一般的保留项目都是街霸33。近 期还会玩一下街霸ZERO3。我虽然不玩,但在一旁看 着大家嚷嚷哈哈的,也非常快乐。这里的每个人都有 自己的工作、自己的繁忙,但仍然通过一种一点儿也 不奢侈并且简单的方式得到了心情的放松。所以我想, 如果希望怎样的话、那就去做、你会发现并不难。



为了第一次走进电影 院领 略 超 人 风 采 。 PERFECT不道义地撒下 加班同事, 和初中同学 一起看了超人归来。虽 **然没有任初新全国时**那 么激动,但是在影院里 现摩超人的各种空中特 效、还是让人相当振奋。 本来超人电影故事都是

PERFECT

很老套的, 可是这次女 主角震易丝的元子算是给大家带来一个新裔, 对于 全世界来说,他就是未来的希望。现在回想他和克 拉克在第一次谋而时的复杂眼光,也算是为后而故 事打下的伏蛇吧。

●猴子喜欢怀旧、连续几期连续概写20周年回顾专 罐,虽然任务理巨,可是依然气定神间。看来无论是 1986、还是2006、对于知识广阔的猴子都煮义非凡。 ●某个周 , PERFECT把"迷失"第 季借给了北 4. 真想早点儿知道他对无解悬念的抵抗能力。

叶子说:本来我以为上期那个木头版超人的背影, 已经是最强琐的COS了,没想到啊没想到。



子你好,我看你们还是把编辑照话到我们 大连吧,看你经常说什么沙尘暴、大暴雨、 **奉金天**。大寫车,现在又多了一个地震,真是苦了你 们了。我们这城市环境挺好的, 事车也不像北京那么 厉害, 養子不是親去海边吗? 那来这就更合适了! 来 了替饭,而且餐館! From 订中大连 孙立

管饭是只管大米饭么? 大连的海鲜应该价钱很合 适吧,只可惜我们编辑里好几个人对海鲜过敏,天生 宣不了那个福铜

就叶子个人来说,我不太适应海洋性气候,干燥 一点的地方更符合我的习性。北京这地方还是挺好 的、虽然不时会阐明不惬意的事儿。但关键是整个城 市的气息和氛围令我感觉非常舒服、那句话怎么说来 差? 罗伸、放至接受她的一切。

请问叶子喜欢玩什么类型的游戏,喜欢格斗 系列吗? 还是游戏通吃派? 如果是的话,那 跟我一样哦!虽然我样样会玩,但玩得都不怎么 样。量近似乎缺乏好玩的游戏,好无期,请介绍几种 解例方法 From 北京 黄蜻



记得以前说过的吧, 我挺惠 欢格斗游戏的,当然了,更多的 是喜欢看,最近GGXX系列理论知 识别苦蜂族中 ··· 教育初是KOF fan, 不过现在这系列算是生疏好 些年了。自己最早并不喜欢街廊

但这几年来由于身边的人经常在玩,叶子也逐渐品出 了这个系列的深厚的味,真的是好游戏,现在我没事 儿就要去大怪那里搜刮点儿33的对战录像来看。不真 的是这家伙经常要附带着向我推荐 些非常古怪的格 斗游戏,他是FTG通吃系,但我实在是无格消受防

玩得不怎么样光所谓,并心就好。我这只动作菜 鸟一样是拿起很多ACT玩得十分开心、个人秘诀就 是, 自己手上做不到的, 那就让脑子里明白过程和清 理。至少把自己变成一个理论高手。这其中也不多乐 趣吗。搜集阅读 个游戏的各种设定、研究和周边资 料是叶子的一大爱好-----你要是觉得最近无聊的话。 可以试试这个办法。

其实叶子是个喜欢寂寞的人,现在你来问解闷儿 的方法可实在是难住我了。去看电影吧,或者找些DVD 片子来看,这也是个惬意消夏的好选择。



已经初中毕业了呢。即将升入新的学校,不 MILL 晓得可不可以找到新的ACG的知己了。原来 有一个和我一样ACG全能的MM,但她就要到外接上 高中了呢。以前班上的女生(除了我)不会"专业" **地玩游戏,亦不会美注劲漫,所以我就成了她们当中** 的异类。不过没关系啊,我知道这个世界上的"异类" 是很多的。To 魔王:战国英杰传真的很棒啊。每期 必怀着学习的精神研读,继续加油喷! To 小沛; 目 前的"超G女生"你认为如何呢? 就拿这一期来说吧。 这个MM的叙述我始终认为比较平淡了,有点儿无趣 的说。偶尔用一些对话吧, 否则重的有些无關呢。



From 安徽合愿 蔡敬 比如咱们这里, 其实也可以说 是"异类族的家"··不被他人理 解怎么样。在身边找不到共同语言 又如何···都没关系,始终要记

住,我们不是一个人。 这是第多少封称赞魔王的来信了? 叶子已经记不 清了。不过可喜的是在这片赞扬声中,魔王雪飞依然 保持了高度的不够不識,他刚才就被救路去盯着我谈。 "你又给我看这样的信干什么? 是要对好我么?" 哇, 不愧是魔王啊。, 居然看透了叶子的 1/4/用心一对 付木头那样的,当然早要柴打脚踢就好了,不过而对 魔王、自然是要拉连第一啦、身为女王、多变娴熟的 外交手段当然也是必不可少的。

对于"超G女生"接下来的发展方向。小市也是一 直在思考中。为了到达一个结果,过程中的反复和不 顺所带来的经验也都是非常宝贵的。其实对于杂志的 其它栏目也都是同样的道理,哪怕是已经取得了一定 的成绩,那也不是终点,而只是已经走过的一个坐标。





A CONTRACTOR OF THE PARTY OF TH

●量近天气復東,天天是緊雳连绵、晚上睡觉相当舒服,白天干工作也精力充沛,重生 ●战国BASARA2中的明智光秀艳赞,偶像級

战国BASARA2中的明智光秀绝赘, 偶像级
 ■三天两头的被蚊子骚扰, 因此经常幻想自己是一只蜻蜓, 不过再仔细一想, 自己在小时操经常用除虫属稀经罐蟹, 然后将在折磨粉形, 肉疫中…

●近来没什么"生活",每天都是重复着开开心心上班来高高兴兴回家去。没有什么特别的事,平淡之至,不过这种生活也许才是人生的最高境界靶

●忽然想起学生们现在都在放暑假,立刻影响到了自己的情绪,暑假暑假暑假暑假。假。忽念

叶子说 按置飞自己的话说,就是"我可像实在"。果然,魔王的确是爱惜分明的,有缺高兴的鼓谈唤、嫁报的事也从不邀者戒羞。



叶子啊,你居然叫小沛"铁拳王"——"铁 (1)(() 拳王王王王王王……"哼哼,这样一来较可以 看到小沛PK大怪趣,叶子你可是雷泰报首哟。

运有一点要贝想说,那些批评收紧系为太过孵出 的蹒跚们是干真正去深入玩过传说的每一部作品。将 概有两、三年标在一个时间股份组款让你们是不了了 灭更严重好, fans只怕玩了影明, 坚在电效填烟器存 在严重的"神线发展"问题,与了电池批评,不可能比较。不如 深叹其品质,多做"游戏两"对,不要再无影义地 堆地对某那游戏不感兴趣被发出的物识。我们需要的 是一本母报向上、对游戏类海特情的杂志。



THE 1 M2

1

唯! 免

就租02

From 上海 異春海 游戏的推出频率与其本身具体 的质量是两个概念、对比业界具它 很多系列作品而言,传说系列近 来的推出频率之密第是一个客项 的事实。我想对于这一点。我们

如 的事实,我想对于这一点,我们 还是没有说错的,我们的很多观点和看法,是尽己所 能着银于整个业界加以评论,绝非针对游戏fans的感情 来故意刺激。所谓"批评",并不等价于负面、落 极,这一点大家都要矫得。

被向向侧面率和责任并不仅仅在""玩感或本 条"一类实施有缘体的回路也是较一一个农里 报通率、还要形处事实。而且是、也更能处理出自 身的价值。而提供到面。位置即的文特化包括。 "因为不需求年心就指管"正是电过当时在起来附结 模、如果大家交通电效时任何缺乏事故机能的情感。 在心,通常于是常见地的技术就多。 在心,通常于是常见地的技术就多。 不完定个人感情将放现活、我们一定会以现验计反思。不 不完定个人感情将放现活。我们一定会以现验计反思。 不是这个人感情将放现活。我们一定会以现验计反思。 不是这个人感情将放现活。我们一定会以现验计反常, 还自己的主意。 是们是有效。我们并是例如仍是才批评一些 是一位。 是一位。

等,叶子好像在常里很少说这种严肃的话,有点 L不适应,如果有啥不多透的地方,还请不要在意。 最后叶子想说,你是不是哪误会了? 教育说小沛 卷帙幸王丽? 我又说让你按"钱幸王·小沛"这样断 句,我的意思是"铁拳·王小沛"——此人喜爱铁



四川的美女作多 如川 率 美丽的游戏 女旗也一定译多吧 但 为什么都没有一个上"超 G合生"%:

from 四川邊相高兴

柳子女王陛下。我有一个非常幼稚的问题, 那就是:次世代是什么东西? 它和电软是什 么关系? From 订宁鉴州 魏福海

说了这么多、现在你明白了吗?

使FF11、僅物類人2等PS2网络游戏在国内 远域 如何上域? 这些游戏如何境更? 署FERFECT 玩FF11,自己好预频等,能了必要的唯年条件 比如有两卡并入闭之外,注册时在日本的地址、邮编等 信息如何填定? 拜托了叶子姐。我已经既难象了!

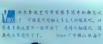
From 江苏淮安 高鹏 在日本的居住地址等方面的 信息, 軟需要你在日本有认识的 人了,让对方帮忙提供一下自己 的地址,除此之外没有什么更好的解决办法了。当然,要是没有

的解决办法了。当然、要是没有 朋友在日本、你也可以考虑自己编一个假地址 ····不 过我非常不推荐这么做、因为一旦被查出来 一般就会 面能被永久對存账号的惩罚。

至于整贯的问题,在日本是有一种问题"Web Money"的东西,直译过来就是"网络货币"。它与 真实货而有着一定的比率。在日本用多的小型应型服 便都可以卖到。而不只是F11,对于日本的的多网络 游戏器可以用Web Money实实行撤费。这两只是未停 行力,就是说它已经成为了一个比较广泛通用的工 具,现度便捷,提记一些实体后铺型也都很受Web Money形式的行弊系。

但在我们国际侵害系列Web Monoy退舱不是形众客 8的事,还是形可话。如果在日本有朋友帮你买那是 最好吧。如果没定个条件的话,那么可以考虑表明上 搜索一下国内的FT 计算或提单的论坛。一般这条地 里都有长期代的web Monoyi的论号如果系、想办法 加入就是了。另外在一些电柜业相可需集中效当的域 市、比如上海,概试在一些游戏场里也可以直接买到 Web Money,他们就会让他是看到了两条,会定额从日 本期入一定量的WM。所以如果依有朋友在上海的 核,并挥起对实现也以哪。

不过说实在话,Ff11运营至今也有好几年 4。魏 开语宫的问题不说,作为一个网游而宫,发展到这个 阶段,其整体环境已经不太适合一个完全的新手去介 人并自我搜索了。你要先做好面对困难的心理准备哦。







新的一期怎么还没到啊?

二子舒、加油、加油、加93号油、这样燃烧 存分, 面具天姜小、我感觉风林遍腔似乎没 **春进程,怎么这么没错心。向他推荐两条轻技、就在** 打成、玩食、展送

特·罗罗一个十分严重的问题:为什么肚子不 写手机,还总逼其他人写给你? 强烈要求叶子也写一 点,这样多好。 From 安徽安庆 陈杰

発工管準約 : 综体要让我写手机 2 環道只有限在 来具實一之間" 光敏高每次就要两三千字, 你居然视 = 3 大大地坏了。

▼ 5 ° 8 ℃ 9 m 而且只会有反数果。木头直 要サーニ ニュー・選挙 趴在那儿流一桌子口



为了培养女朋友对游 戏的兴趣。汤家特地准 备了SNK经典STG对战 游戏"双差小唐女"让 **妙娱乐**,果然游戏中超 Q的角色造型和激烈的 射击躲避对战气氛令她 迅速缩迷, 并开始了解 多名角色的召唤着性能。 一下午训练后,小妮子

已经可以保证与高段 NPC作动全差,主要要求与较对战。洒家顿时满脸 维笑、心想高谱计多巴鹫、于是拿出看家本领、上 此时部人多年对战游戏培养出 20对音中元大脑 对本不可收益,后前更是 局比 一层胜遇压速。在一层召唤县砂杀后,部人实在无 マー・・ガーラ 1913 一个手柄で来下中面変布 "讨厌。再也不和你玩了 我走了!"女友说

个。我是碰撞在地板上,感觉天上乌鸦在飞…… ⇒为了伟大的爱情,改日郡人特地邀请女友、浓泡 龙20连负达成 不想此时下方感到阴风阵阵,一个 手柄飞来正中老家面门。"讨厌"你这个人太不厚 遺了,故意让我 * 女友说罢便挥门而去,留下 轻仿员BIG MONSTER先生一个。我会都坐在地板 上,感觉天上乌鸦在飞

装便推门而去。曾下轻伤员BIG MONSTER先生一

叶子说 呃,这算是变措地在谈论格斗游戏么?

** 水,然后到了中午吃饭的时候拿木棍儿捅捅他叫其吃 饭,他睡眼惊忪地迷迷糊糊吃完接着腰---这样显然 只会发酵罐。所以你这个法子分明是在路客木头。你。 你的身心、大大地坏了。

熬夜伤身,记得以前星彩就忠告过大家的吧。我 们要的是健康搜身、自我折腾的行为就不要追求了吧。 另外,我不需要喝汽油,需要这么加油的明显是 BASARA里的本多忠胜。

不过捷到汽油的事我倒想起来了。最近看新闻说 一个年轻人仗着年轻气得驾着大排置建并车狂飙、线 果酿造了惨痛事故,所以各位有车的读者请一定小 心,不要为了追求一时的爽快利煮而忽视安全问题。



闽家算是有些变化了,但多是些表面现象, 本质却是没变。你也该真实地、彻底地换一 种风格了,从本版上 你真的觉得现在的间家很有意 思码? 以前的阅家有惊喜,现在的阅家没惊喜



From 辽宁风城 徐晓宇 变化什么的, 其实我一直在 甲类。只是说老实话,目前我还 没有一个更有实际操作性的。更 有效率的等位方案。 0音里吗? 的路, 有效时候

我自己也会觉得很受劲,缺乏动力、但我不能把这种 情绪点露出来,否则读者看着会更难受,于是有时我 甚至会在一句话的语序上也琢磨上15分钟,为的只是 让语气看起来更平和、更舒服一些。有没有意思我不 数保证。但我可以保证在家里到参用办在说话。

阿家说到底就是褒编交流,这个本质不会、也不 可能改变。那么在这个本质上,目前就是我的个人风 格在发挥主要影响了。要不要改变、为什么改变、该 怎样改变: ……这些问题我一直在思考,我既不想经浮 地承认什么, 也不想草率地否定什么。我只是一个 人,一种风格,必然有人喜欢有人讨厌——改变并不 是一件很困难的事情,但做之前一定要想清楚是为了 什么才去改变。不变的话会失去他人,善变的话会失 去自我,这中间有太多的东西需要拿捏和把握。

另外,我们要明白一个道理 很多已经成为过去



平新片了。

●大概数了数,还没有看过的DVD片量,在家堆灰 的接近800部。以一天看两部的速度。保持400天就 可以彻底消化干净。但前提是在这段时间里不能再

●这两周有多个计划开 始实施, 比如换手机 物、再添个DVD和器

啦、再买个PS2啦、再

至个360啦。 再至个 PS3啦等等等等 渐渐恢复到了正常的 饮食状态,没想到不知 不带又掉了一斤。陈伙 如此、旋继续进行下去 吧, 大概再减去15斤左

最终还是没有去电影院、大概再去,就要年度见了。 ● 荇草作膏本訓(均国RASARA2)的攻略、大會有 建议和看法可以通过回函卡提过来。作为本部动作 游戏方面的第一事手。其其正有意格基培养成彻底 的CAPCOM游戏专门FAN、像以后的《龙战士》 敞. (逆转動制) 购也要让他试过。

●之所以上而说了 些假"奢侈"的话题、是故意 更给唯容小组要的. 健康.

● 某路贯新出了一种冰淇淋, 巧克力味的, 奖二送 一、很不错、推荐。请注意在睡觉前两个小时内不 要吃。

叶子说 名 蘇縣、 另 蘇縣、 解释等于接待。

的东西、就绝不会再回来。希腊我们每个人都能真正 领悟这句话的意思, 其实, 这不也正是一种改变? 甚至有的时候我曾想过,自己再做一段时间就撒下来 算了、自己也質職到了一些名声,何不急流勇退、见 好触收。

但我不能, 我发现自己放弃不了, 无论是出于工 作责任还是个人感情,我只有在这里才是最真的。如 果说有一天我不做闻家了,那一定是我离开电软,甚 至是离开电玩这个瞎子的时候。

如果你对别人有所期待,一定要让对方知道你期 待的是什么。

理想从会被现实修正、 母只能以追破尽力。 以上,胡言乱语,不算是回答你的问题,但交流 是真诚的,这也是"家"最宝贵的东西。

▼ 你们编辑部是不是分派的? 很明显啊, 看子 和(和小油是一派的(身穿黑色西装),大怪和 PERFECT是一派的(身变绿色衣服), 荇葉和北斗 又是一幼儿 (都是涉经色), 而含飞和粽子自统一 派。最后差叶子,一会儿是粉红色服装,一会儿又是 绿色服装,搜明了是人格分裂,因为树叶子没有一半 From 上海 于雷



職? 从着装套性格, 你的确 很高明吗, 竟然看出了我人格分 製 可惜,去年叶子就坦诚地 说过了, 我有多重人格, 所以你 刺激不到我啦。叶子有的人格很 安静 有的人格很狂躁、有的人

格则十分危险。从游戏角度来说、我有着标准的多量 PERSONA——看不懂这个词的趁着最近PERSONA3例 出, 赶紧去玩一遍女神异闻录系列, 或者185期上对异 间录系列的精彩讲解论述也很有帮助哦(另外通知 下那文章的作者,我已经把你的稿费吃掉了)。

我们画师兴之所至的随意发挥的涂装。竟也让读 者花这么些心思来琢磨,华尧啊华尧,你说我该表扬 你呢,还是,…咬你呢?



投稿领知, 1、普通邮客或电子邮件均可、但为了确保收到、推荐使用电子 邮件。邮寄地址在目录页上、电子邮箱地址见本页最下方。2、所有来信必须写 赐真实姓名、地址、邮编、凡是缺少上面任何一项信息者、来稿作度。3、使用 电子邮件的作者,文件格式请用3PEG、新稿大小至少在800*600以上、但容量不 要超过IMB。4 商稿严禁复制他人作品、临事除外、5 禁止一稿多投、6、由 于投稿量大、录用与否不另行通知、凡投稿后1个月没有刊整。即为落选、最后 感谢大家对本栏目的支持, 希望大家踊跃投稿。







15金 11章 秦电May 恭奉计考上文学了! 有价的病典的想不到是一个 "大学生"的作品,查证未混迹非严重!



* n 開口 对北 X + dream 价的原创能力很不错。这个手忙脚皮的魔士应该是任见习 生吧? 他的我情報是摄耐人子味



这条伙亲的文翰。 而已典的决旦 初岁 1 我不是远价的后,另外,他的 检哪里买的? 好去啊!







・ 生自口 新書 自文様 这就是传说中用蓝生纸上色的画稿? 计模不会是上 定期所之后的灵感吧! 说实话 不怎么理想。



"locc roco 上海 JONY 是想到薛老弟也学会瑜懒了 建公一结画意思定了,种题 色分别投给我! 这幅贴验原作的或故下了



- · 新一代學院的先行者。 撰句
- **建筑是汇票等。被加速等**从

- 医为 1007一定的情况,则,象形



*** 東海水、香油 I TXR

食不動頭 一郎 多 D = 3#1 2" - C + E 40 . 3 3 2 2 1 1 0.005 15, 4.1 Clearly - Italian



表年一度成为许多职家可以准多的方品 . 115 10 13000 7 2 1 37 5 45 244 17 T . 20 8 ./ S A TABLE 4 of the second 1125 5 62 . 3 . . 2 5 1

1. 这就传说中的PS2(美黎王)在 去年曾经吸引了许多人的铜球,并且一 度以为已经推出在望了, 不过可惜到目 前为土、这款游戏器终环是没有发售。 至于以后到底还有没有戏, 也实在是很 难说。(美猴王)是由土海吉码软件科 接着親公司负责开发制作的是一款全新 形态 完全由国人自专开发的PS2幼体 游戏。游戏的主角美猴主孙悟空拥有四 种形态、配合每种形态都拥有各自独特 的玩法,除了普通的模技之外,还包括 攻击, 新御和辅助三个系统十全种咒 术,其中包括"定身法" 这样在原作中 得有"发挥"的法术和如"鬼神火"这 样全屏无差别攻击摆明欺负人的超强法 术。游戏中具备完善的收集系统和评价 系统, 以普通攻击配合咒术攻击实现的 最大连主教, 与败敌人所使用的方式。 过关过程中所用的时间、杀敌数和游戏 **约**宣成度都对游戏者在游戏中所获得的 ,评价都有举足轻重的影响。从厂商之前 公布的图片和视频来看, 本作应该是 禁奏似无双的动作游戏, 因为取材自 (两游记),所以有社较明显的中国特 色,但愿最后不要真的无疾而终才 好。 2. 这还是我们 有在说的句货与 大货的问题,50006是基版行货主机。 也就是说,它的"终身保修"实际上只 针对在香港地区购买该型号主机的玩家 13。像在大陆地区购买了从香港流通过 来的50006的话,其实是不能真正享受

至"终身保修"的、除非你机子坏了财 百食至香港去修……東定上, 在大陆工 PS2的玩家都是拿到游戏店去餐的。像 作这个机子坏了要花钱换主板其实是很 "正常"的, 毕馨即使是"终身保修" 也只是"保修"而已、并不是10年熟修 理 3. 食有的事, 你听谁说的" 龙哥 数有 台50001,用了2年多,现在还不 石骨的相对B级道具 安国寺惠琼,乌龙 照样 苦蹦乱跳、你听说的这种论调纯粹 那块所谓的质花片, 就是改机时加茶的 5.片面已,是后来为了证D或游戏加装 上去的,当然不会是SONY自己于 的, 如果你准备只玩正贩,不改机, 自 然就不会看到这些"劣质芯片"。

The second second ALC: NAME OF TAXABLE PARTY. E HOLDEN STATE and the second of 2 2 The second second second +万的光系统造者 * . . 子如蚊 。 1 P

7万当然可以购买。怎么可能会不 能购买? 索尼再怎么样还不至于做出这 种维事吧。七万系列的PS2可以直插。 体积与巧便携、唯一的缺点就是散热能 力变差。再加上我国玩家往往都是改机 玩口版游戏,所以使得其有了烧机的隐 家。其实现在买7万已经基本不用担心 烧机的问题了, 改机时都会加装散热芯 片, 平时使用时注意 点不要连续使用 太久就行了,而且一般游戏店都会提供购 机后一定时间里熔机保修的服务, 基本上 还是没有大码的。用7万条列的PS2每天 玩人个小时? 貌似是比较过度了, 建议 你每天最多玩三到四个小时比较好,而且 尽量不要连续游玩、这样才能赶长主机 的使用寿命。"真354猛将传"里并设 有什么明显的BUG。

5 8, 1. to a company of the a leading of the second of the 2 7 . 27 7 8

既然说到这个问题, 龙哥就顺便护 (鬼武者2)中黑之首饰的全套入手方 率也不用如此频繁、一般连续玩3个小

法在这里介绍 下吧。和英人高 样。 玩者只有强计交换街息才能获得"化石 告",而今次是要将B级的道真交给领 定人物,才有机会获得化石骨,由于这 租项交换都是随机的,所以去交换之前 最好你行记录, 另外建议先从安国专事 顶开始换起。以下是他个角色可换得化 茶 地球位、闭子(1,大部评价B)推算 得)、 清物 (小太郎评价D道具换得 、 カステラ (孙市评价B 道具換得) 会 贺孙市、そろばん、フォーク、乌龙 茶、卵、焼き鱼、ウオツカ、植物辞 典、望远镜、ニワトリ、茶色のヒョ コ、镁、发油:小太郎评价B道具换 得)。生鱼(小太郎评价C道具换得)、 腐った鱼(由生鱼変化成)、论语(悪 琼·浮价B道具换得1。风魔小太郎,乌 龙茶 扇子、布 ニワトリ 由ヒヨコ



[《鬼或者2》在这样如里就受符页推示

変化成)、茶色の卵(由ニワトリ产 下)、茶色のヒヨコ(由茶色の卵变化 成1. 特、i30DAルシャ敷物(高原件 价の道具換得)、カステラ(孙市评价B **追具接得**1。从杂贺孙市、安国寺惠琼 及风魔小太郎中各换得一份"化石骨" 后在"鬼之岛血池"之后的那个L字房 间里面,找一扇黑色的门使用它,再帽 开课顺便可获得(上右 右下 左下)。 果之首饰的用途是通常新数人时会部会 变成"一闪",但每次作出攻击都会扣 减主角的体力。

12-540 40 45,41 1 4 4 4 5 4 1 8 , 6 , 6, . . . 6 1 4 4 1 1 1 1 1 1 1 FIRST TABLE PARTY , 40 Cm , 60 , 1 The second second Tr years a same 80 11, 211 , 4528

1、你这倒是太过爱惜了, 关机频

一三右后关机休息 段时间比较好。2、 芝兰文个"OS"的重机、发展已经在上 斯林书二做过非常详细的介绍了。至于 4 年 - 与数是哀音称的MP3, MP4等 功能至少日前十百还没有实现。龙哥以 台、 MOS的密右硬件配置和件能器数束 野、東京和MPR環境功能不是oT能的。 不: IMP4的福效应该就比较困难了、坚 實其液晶屏等配置要单纯实现MP4播放 倒并非 定不可能, 只是效果肯定会比 较等。这样的低等播放效果有和设有其 变是一同事。其实关于OS、最关键的还 **尽美及器的问题**,加基金够达到一定现 度的普及量,厂商方面自然就有信心同 时也有经济实力支持他们去将OS的拓展 性能宗成的更好更完善 相反, 如果箱 **自有限、厂商方面无法同收成本、 0**有 了经济上的保障、就很难再去投入更多 的时间和全钱进行功能拓展方面的研究 7. 这也是·没有办法的事、从OS目前在 国内的销量上来看, 受有投入什么比 较大的宣传, 新以其实还有相当多数的 玩穿并不知道它。 教是在销售和直通 体系上做的不够 计算了。但初知道它的 机会す。 女男そま在这上面做出明显 改进对话 了新年。马克比较大的气候。

Service was whether an

1 登叶调制个型号好,各地区版水 51952在特數上都差不多。只不过我国玩 實際主要以至06基版和07台灣省版的而 ・ 終と生会便宜不少。不管什么學 号 粉加工放机芯片后就基本能读出 **** O 取型 ? 2。 肯定还会。 3 確 . "一年专专到当她的游戏疾去购买。 エスペニュ 或是没有的话再考虑通过部 で ♥ = 六 4 GT4 共航分为2003年 12-19推出的 序章"和在2004年12 母! 难下的正式贩两个版本。5. 个 早を出さす 一个具質剤、近世性並不 サエーを影雑以你如果真是想要为了 新港市》注 正是绝对优先考虑PS2。 ひず・ロデ ヤサいか 可以を成确す



"秘技"、游戏中全部隐藏人物的加入 % に いっと バ 方法和隐藏要靠的开启条件本刊的政部 中有详细的介绍。

1. 1 pg 15 .



4 A 4 NAME OF TAXABLE PARTY. The second secon

首先确定 个问题, 是不是机器实 回来就这样, 全新机械整不会有这样的 可题的、光头读CG卡不一定是落灰了。 可能是因为长期课D盘导致光头移位。就 算是玩正版也可能, 所以想解决的办法 就是找个师傅调光头,自己是搞不定 的。游戏店很多地方都有啊, 尤其是许 多大中城市单,都有不少的游戏店。不 过还是有许多地方没有游戏店的。如果 你当地没有的话,就只能考虑坐车去附 近的城市购买或者是邮购了。

. . 4 1816 / the second second 1 2 01 -, (3 4 2 4 51 % ñ · · · , 5, x 5 1 ; 1 12 17 5 . 507 100 24" 1 35 ... ā, · re, we is a 1. % ST80. n 's 10000

1 可以,操作方法很简单,热线 也反复堪及过多次, 般是将DVD光盘 放入托盘后、接住RESET键至指示灯变 红、之后松开再技住RESFT键3至4秒左 右、松开后即可自动建数DVD电影。 3 有专门的强控器设关系。可以用PS2年榜 来当必称践使,通常是關键和交往来迎 出菜单和确定 柜简单的。用PS2看DVD 在视畅和音频的输入输出方面和证券对 时是 模 样的。2、不会, 你可以购买 以前的杂志。发行部可能还有存货。3. 当然新锦王扬,这个财场努雷你自己的 游戏技巧了、并不是特别难。 直35 系列中的大部分稳藏人物都是通过将某 专角色的无双模式通关后出现的, 当 然, 要打出所有隐藏人物并不要求将全 部角色的无双棒式都打穿, 只需完成 部分角色的即可。所谓完成度100%。 般也就是指打出全人物全CG、拿到全部 道具和武器等等吧。去年我们杂志有关 = (真 - - 国无双4)的极为详细的研究 政略、建以你找炒新、许名请题和泄露

都是必须在困难模式下才能拿到了 的。 4 传说的这个"金手指 其实就是 一种蜂改游戏的工具而已,通过输入特 定的介于指码来达到修改游戏中基电桥 定数值的目的, 目前比较流行的是以 XPLODER为代表的并做引导社会手 指。不同金手指软件的金手指码格式下 同,不同游戏的金手指码自然也是完全 不同的, 安丰指软件的具体使用方法请 参考以前杂志上的科普或热线、里面已 经反复介绍过了。具体到某个游戏的令 手指码, 你可以上回自行搜索, 太丰 般不升号这些。5 这就看各地的价格 了。一般D5的盗贩盘价格在5块到8块不 等, D9的就要带一些, 大概是在12到15 左右。6 IDSI 目前最低价据发展所知有 1150左右的, 比市面上大部分水桥 NDSL还要便宜,现在欧版NDSL断货 美版NDS_价格则是1200多、不过报边 IDSL目前基本处于断货状态, 不好车 到。应该不会炒到太高,你可以考虑提 前入手, 还没有D版的JMD光盘, PSP出 D版UMD光盘已经没有多大黄义了, 华 竞有记忆棒玩耍"划算"许多。

ye received ** ** ** ** ** E 7 45 1 16 4 " . " . " h. COE 100

1、但凡电器类的用品都要求工作申 压保持在 个比较稳定的水平, 如果电 压波动幅度过大的话就有可能会损伤电





间面1、龙哥说过PS2有两种型号 AUG DE THE



的过程中突然断电, PS2金烷机 5、有没有将PS2机量 对,指定一次通点。 GB



ネメラ体、PS2市県同姓的省市。PS2系 * 主炸中, 看不少其原本工作申压是 110%,需要我们另买变压器才行。购买 PS2春写建针尽可能的军师量好一点的。 粉体和比较大 分量比较重 散热孔 比较多的变压器质量都不错。你说的 . PS泰压器基四溢出品的系列变压器。 条骨水器比较不错的,可以柔成。2. 现 在正版 (横行霸道·自由城故事) 可是 抢手伤啊、到2.5和2.6版PSP可放全靠它 7. 日前衛尼的原禁记忆雍伦松太振在 700 元名 些, 目前国内已经得端效率质 袋的套尼记忆棒了。而Sandisk 2GidtZ棒 价格在550至600元左右。该到特价比的 重 据我们的测试Sandsk 2Gi ≥ 17 棒的谜 马速度和稳定性都是非常出色的, 所以 在文里还是推荐的军Sandisk的记忆 楼。目前来看,出现PSP先头使用过度 和老化的情形还是比较少见的。可能这 や与我国後大部分玩家都是直接用PSP伝 己忆椰游戏有关吧。这种玩法基本就耗 不了什么光头了。对,横放UMD电影比 bruMD游戏要更加耗费光头。3、这个 自然看过,而且这部电影很受某正在结 健美的暴力英编的强力推荐。(参關· 為佛物》是泰国年度电影需庆总冠军。 表国由影中上领一部获得过7的动作。 巨片。主演名叫派特察泰・主卡姆 劳。其自幼酷爱成龙的动作片,并立志 做一名武打动作片明檬, 师从本片的武 米指导统 3港學、长大后在一些影片中 担任过替身演员 后因其验槽的身干、出 企的功夫承新原建革命, 被其老师推荐 8 海本片的主角,外国评论他的大量动 作有重度系数已经超越了成龙。其惊人 的弹簧力可以轻松地越过高约15米、宽 约2米的汽车,还可进行连续两个牌空 360度的胺风器,可谓是在常规镜头下透 家庭成形理话, 内内委者的部为很大。 可了在拍摄中不伤及其他演员, 男主角 特为本片的拍摄训馆修炼了2年的时间。 在不减弱动作强度的情况下, 减少了杀 伤力, 特别值得一提的是, 他还曾担任

1 4 · 2 · 2 · * 7 7 * C (E 18 7 1 3 4 4 7 6 1 v 高 電子 生物 : 1 w to bear 1. 景的。其实两代作品之间的群

过李连杰的奏拳老师。

作用难译也。於自然中間行,以在



(黄金太阳1) 中、 请关后记录请关 左共 然后在杜鹃雨雨的 前导计位件 择开始新游戏还是继续游戏还是复制记 录还是缩去记录的那个地方。同时按住 方向左和R, 英技start键, 就会在这里多 出一个"送信"的图44、进入后可以选 择传读方法, 可以通过商线環通过废 砚, 樟柏螺就只能用密码了。另外, 在 2代中输入了正确的继承密码后,游戏的 前半部分是 没有变化的, 而是要到游戏 后期, 代主角门州来时你才全发现你 的职品是正确的。那时你就拥有了8位主 角,而且在战斗时还可以切换主角 的。2. 月光宝盒的游戏修改功能其实并 不方便, 前月期执线中发票有做过比较 简单的介绍, 具体还是得你自己摸索。

方便, 但我从未间新过, 以前我也常常 无束地玩游戏, 我们玩游戏还得看着。 明治特别 公元社、19从人以101 经第 PB的 10以往1977全体的个型的基 * * the second second 舒、因为数别是按照你们杂名上的绝址 1 么? 海透真的是德银利病 写的啊。我很欠英妇、电较一有条效者 | 解表心含较洁后最莫名奇妙, 弦不知道



THE RESERVE AND ADDRESS. TOTAL PROPERTY. a person made in the common or of a facility to the same The second NAME OF TAXABLE PARTY. BUT BE DOWN BRIDE The same of the sa CONTRACTOR OF Á makes on an American and the second of the second of artist provide to products where the 1 2 1 e 5 .



.

龙新你产品线,因为效计路线时中出现 | 我在点什么 不管惊染不能看到。这是

> 去年年底70006材配1600左右的价 将粮似稍微贵了一点,1400左右其实是 比较合理的价格、不过考虑到你是在新 9年的,也还是可以接受的 从你说的 读两次PS2條理过程中该BOSS的表现来 卷, 应该算是比较黑的那种 比如第一 次修理出仓键为例。其实是极广的词 题、3030块转路算比较密的了 第二次 换光头的事,首先7万系列的元头其实换 一个只要 百名 点就够了、不过像这 个BOSS一样有许多BOSS会款负玩家们 不惟行情、报价要得挺高。这位仁兄更 粮, 9修理好机器不说, 还散掌而孽之 的要你230 其实修理机器81是 定要 说好的, 像这次, 不但换先头多被宰了 一百名, 机跟及蜂糜好放钢交转, 这些 实在是太黑了 至于你所说的风扇噪音 太暗的情况、其实是小问题、主要有两 种可能, 要么就是风扇没油了, 换之, 要么就是风扇上的灰尘太彩, 滴洗一下 即可,这属于机械故障,很简单的。

The sections TARREST TARREST AND sn t all tally in a

是真的,为配合(最终幻想3)在8 月24日的发售, SE将于同时推出限定场 (最终幻想3水晶版)、售价为22780日 元(约合1800元人民币)。国内有部分游戏 体应该会讲货的,像广州这样的大城市 里的游戏店总会有卖的。IDSL最近卖的 不错,不少地方都断货了,价格大概在 1150到1200元左右。

*



P MO ER . 研究技术 医同路病艾辛 · 网络新手"的数号 发物时间大 · / 能學於葡萄於了 多期來花我们就來回顾一下至 例的过去。另外两位大家曾一些有意的产药

E (TEKKEN) 的《自出日期、1994年 2月

某大财阀举办了一场名为 "The King of Iron Fist Tournament 的比較大会。因 为有着极其丰厚的奖金,于是全世界的格 斗家都暮名而来。在经历了前期残酷的淘 法筛选之后,共有8位最强的选手留下来争 夺最后的冠军。虽然最后的冠军充满了悬 念、但还有更大的阴谋隐藏在比武大会的 背后、那就是举办这次大会的真正目的。

故事背景非常简单的《铁套》在当85 追求的是一种对于格斗理念的转变。为了 表现操作的真实性、它采取了与以往格斗 的戏截然不同的按键设置,分为左右拳脚 四键。这样独特的键位设置使招式的输入 旦得十分直现。另外像"拆投"、"防御 辦坏"等系统的引入也令游戏的真实度大 大塘加。不过铁餐初代中只有八个餐场角 作, 在当时来设置是比较少的, 好在PS版 中收入了新的跌縮人物。而这些续额人物 也成为了以后的经典角色, 其中就有狗熊 "KWPA" .

作为系列的开山作品、铁學虽然不能 与当时世嘉的VF相比,但在3D格斗领域里



铁拳2(TEKKEN 2) 秒机拍出目期, 1995年8月

2代的故事发生在上一作的两年之后。 三岛家族再次举办 *The King of Iron Fist Tournament*。不过这一次的大会是由现 任三岛财阀的首脑三岛一八主持,而上届 的BOSS上岛平八却下落不明。大概是格 斗游戏本身的缘故, 似乎NAMCO在故事 情节的设计上很难下手,于是本作的情节大 体不变、只是在一岛家族里稍做了点文章。

铁拳2代中除了增加两名原创角色外。 某余都让人感觉只是1代的加强版、特别是一 机协会CG大奖的评选,最后究竟 原间准的一个不能防御的连续拔Bdg, 更 造成游戏的角色失衡。不过好在NAMCO 午95年10月又推出了第二个版本、修正了

这个错误。而PS版《铁拳2》增加了几个 崭新的原创模式,包括训练模式、生存模 式、时间模式、组队模式等,使游戏的可 玩性大大加强, 销量也突破百万。

佚拳3(TEKKEN 3)

近代改出日期 (小平)月 +日

相比前两代乏味的故事设定, 第3代 的剧情仿佛一下子变得非常复杂 风间准 发现三岛一八身上带有恶魔的影子,于是 便创意去接近一八来了解事情的真相。但 在这过程中, 她逐渐被一八曜引 后来 边将附身于一八身上的恶魔击败, 并离开 一八到偏僻的屋久岛养育她与一八的孩子 风间仁。15年之后,"斗神"出现并杀死 了风间准、悲恻之极的风间仁便去找二岛 平八学习更强大的本领。但听说了"斗神" 的事情之后。平八的野心被激发了。

从3代开始,铁拳真正进入了格斗游 戏的前列,风头盖过了当时的 (VF2)。并且 3代首次引入了先进的动作捕捉技术、使游 戏角色的各种动作异常逼真,与真人无异。游 戏中的攻防节奏也明显加快,使游戏更加 紧张刺激。而量主要的系统革新是加入了 侧移动,令3D环境更为真实。3代的PS版 是历代中销量最高的作品,最终在全球突 破了400百万套。

TEKKEN TAG TOURNAMENT)

〈铁學TT〉是一部外传类作品。没有 任何的背景设定、就是从1代到3代的大乱 斗。其最大的变化就是在对战的人数上。 从以往的1对1方式转变为2人组队的模式。 血槽增加为2条。并且特實设定了換人键。 在游戏中随时可以进行登场角色的切换。2 人组队的模式,打破了以前1人对战时单调 的打法,不仅要对2人的特点招式捉摸清楚。 并且根据搭配角色研究新战术、进行致命 的连续技组合也是本作的一大乐趣。

本作是在PS2早期的游戏、虽然高雨 较以往有了很大的进步, 但其他方面则明 显不足,例如CG。本作中的CG简直少得 可怜,只有一个Unknown角色是有结 局的, 而NAMCO还把这个结局 CG与开场CG一起参加了美国计算 得下第几名就不太清楚了。

失拳A(TEKKEN Advance)

这个游戏可以当成是《铁 學3)的移植作品。当Namoo 公布で快番A) 时, 重机玩変 们个个都非常激动。因为这可 能将是GBA上第一款3D格斗 游戏,而且是知名系列的操作。 所以大家对这款游戏的期待度 很高。但当游戏真正发物时, 人们才发现, 原来这是一款 2D仿3D的作品。限于GBA的 机能, 画面缩水是谁也无法改 变的事实。GBA上的这款《铁 攀A) 根本无法做出PS上的那 种3D效果、只能用伪3D来溶 袋,特别是在人物放大时,还 会有明显的马赛克。

不过宽容一点来说,作 为GBA上的格斗游戏。这个 〈铁學A〉还是值得奇赞的, 虽然技御有限。但几乎所有的 招式都保留了下来, 而且游戏 的模式也算丰富, 支持连续对 战更增添了挑战的乐趣。现在 看来,其画面和操作感也都算 是比较优秀的了。

卷4 TEKKEN 4) 助の権力日期 >+ RA月 日

三岛平八藏外得到了恶 魔的暴困。而风间仁与恶魔合 体进过了平八的路客。另一方 面,一八复活并来找平八复仇

故事的发展其次阻修三岛 京展开。在铁拳3大赛后的两 年,平八又召开了新一届大赛,并保证只 根多有趣的过场动画。可以说,本作基本 要能击败他就能夺得三岛财阀,于是对这 把4代表的面子又给排回来了。 笔财产核兴趣的人又聚集在了一起。

〈快春4〉中最明显的进步就是高质 的飞跃性变化,不论是人物的每一个动 作,还是人物表情的细微变化,都在游戏 中有着明确的表现。同时, 本作废除了 以往各代的场地设计、变成了各个有地 形差,有障碍的场地。这样,玩家可以通 过这些障碍与场场的特点更好地打击对 方, 把提局势。并且, 由于场地有地形差, 玩家操纵角色的各种招式在不同场地上的 判定也不一样。4代还新增了动作指令位置 交换,可以通过各种动作躲避对于自己不 利的地形,将对方逼入死角。

4代的改动是有史以来最巨大的。而 从PS2版的销量和街机的受欢迎程度来看。 本作的失败也无可辩驳。而原因就是改 动太多,而失去了本来的面貌。





前作所标榜的革新, 而是依 阳(铁栅3)的成功经验。绑 统在游戏的内涵上下功夫, 而不再是做表而文音。其作 的人物是历代最多的32名, 而高面也达到了历代的蟾蜍 水平。其PS2版中更是收录 了前三代的街机板, 以及以反 间仁为主角的过关游戏。而在 其他方面也借鉴了 (VF4) 的 做法,如角色的段位称号和 用于改变外现的道具等。 本作在制作上可谓煞费

第四届铁拳大会绒束后。

在三岛斯姆仍在进行整一场

激烈的争斗。与恶魔融为一

体的"恶魔风间仁" 抄放了

4八和一八、但另一个更为

强大的角色出现了。他就是

" 岛家年纪最大的一位, 平

八的父帝 三岛仁八。而

三岛仁八因为淮冈了一种第八

苦心、并且能明显感觉到制 作者的诚意。不但片头CG非 常機影。而具每个人物的特 局也総是用籍業的CG来表现 的,另外在故事模式中也有

(TEKKEN Dark Resurrection)

为约禄出日期 为65年2月

没什么可多说的,就是(铁拳5)的 -个维改版,只在人物,场景和招款制定 上做了一些修改。最奇怪的是,这个版本 居然没有推出PS2版,而是直接移植到了 PSP上。虽然PSP版画面缩水,但在小解 幕上基本看不出来,而且模式极为丰富, 非常值得仔细研究。





Profile 姓名 時要 英文名 5/ 年龄 25 母島 162CM 前男 北京 即以 自己给自己打工 **学好 申玩 香港南 南港南 早野ウ 芳星**)SPLA / 性格 比较樂真 但是又比较细 魔效的游戏类型 FPG 粉绢率ALC ACT 質 磁曼 不豫和上手的系数集型 四动 射击 蒸鞋 中齡 具体不详 但是怎么真由有15年以上

沉醉于RPG世界中的女孩

第一次玩游戏、那年也许是6岁多、是被卖 妈逼着关排红白机的 从那次之后 因为玩游 戏经常被老妈弄得"再配不能"

直正对一台初報比较特景,是在PS时代了。 还记得那时候很喜欢和一大群男女生一起玩KOF 等格与游戏。回家后 我便自己慢慢地沉醉于RPG 的小小萱简直。到现在 我仍然很事次PS上的几 款游戏,像(FF7)和(FFB) (荃包传说3 玛娜之语)。(北欧岭神1代)。(龙骑士)等 等 太多了 但是 我最喜欢的,可以说是爱 吧、就是〈女神异闻录〉系列了呢 我很喜欢 (罪与罚)这2部连续的作品 他是在RPG中少有 的以友情为重点要情为倒垂点的游戏 比较心见 所以我很欣赏, 再有就是金子 马做的设定, 我 当然要做个铁杆FANS拉 而且最吸引我的就是 他的世界現 因为在很久以前我想象中的世界就 是那个样子 完全的一样 故事中的花与蝴蝶都 是我最喜欢的生物。为他们永远盲目而美丽 命風然短暂 但是却吸引了所有人最灿烂最羡慕 就如同这个游戏一样,在PS时代虽然 W BBH6 没有精美的画面,但是情节与每一句对话都是那 5.美丽而深邃。在康蒙中体令人参内心最深处的 情感。在现实世界中、虽然这些都能找到、但是 你却永远找不到在游戏中的那种感觉,这就是 个好游戏带给我最深刻的体会。

对于游戏、我觉得谁都可以玩,但并不 暴進都能計得进去, 我正在努力成为一个真 I的玩家, 体会每 个游戏的精华所在。也 很够谢 5场段 - 个机会过我说 女生也可以把 RPG开码中 中于我最近正是比较忙的时候,请该 報報支筆的可不搭戶海的垃圾将名文章。也達版 **我又中心专 个游戏市废话注篇吧

元的引诱下, 只金色的蝴蝶,带 世界中 着蓝色的磷粉划过深蓝色的夜空。 接受疫的进礼

又是在某一目的白昼, 在瓣膜 知道, 但是我确定的 日光的指引下。那只金色的蝴蝶。 是,女生绝对不让更 带着满身伤痕,静静地落在石蕊花 生少,也绝对不比男 **参红的花羹上,同味着那些日子所** 生玩的美丽 女生其 物绘它的產業记忆

经常, 我会梦到这些东西, 不 知道是因为与生俱来,还是后天培 养、我总是看到自己世界里的那些 我的想法也怪异, 不喜欢 过于明朗的事情或东西, 反而那些 深邃春美、压损冰冷的东西很吸引 我的主意。我 自觉得在那些感受 里再去体会生活的话、人们总能在 看见些相反的东西出现, 或是能 看见自己永远看不见的内存的那

平与我脑袋中完全 样的世界, 当 如果创造这个游戏世 界现,以及这个完美的游戏的制作 什么 人们不是内涵丰富的话, 我还真以 为他们是我一国的呢!

每次和别人谈起这个游戏, 我 自己总能说上半天。哪怕别人都想 拿腿層边的坐椅抡發,我仍然在自 己的世界中音音不绝地给别人阐述 那游戏的好。慢慢的, 我觉得这样 的游戏多起来了、我暗自编笑 嚷嚷,以后的年头、我有的干了

(零红蛾)、(刺青之声). (玫瑰法则)等游戏,都有卢压抑 而深邃带着春美。玩这些游戏的时 候, 理始终是很投入的, 如果你 跟我说话不超过70分贝, 我绝对 听不见

其实, 我喜欢这类游戏的另一 个原因是游戏中与现实创新非断。 与正统的数义似连非连,从这些游 戏的剧情中能看到现实世界其实高 的陈斐便是 个比较 游戏本身并不揭示。

其实自己老是在幻想自己身体 里有些不应该存在的东西, 不知道 哪 天,也许就会向空条承太路那 样, 出现个参导? 或出现自己的负 面? 或是有像(女神异闻录)一样 的精神体类的东西觉醒后、我要脱 意志个年月的世界,去到那个需要



基一个茶色之夜,在粉红色月 我出一份力量保护的

人在玩游戏呢? 我不 宝元 英世 更 如 解 因为她们的心比男 生更容易理解情感 与生活,女生往往 梅宾易理解 - 个 RPG的主角为什么 会勇敢地走下去。 为什么会失去 个 同伴而伤心落泪或 一时的不振 改毕秦来平常的

东西, 在女生眼里能看得更真切。 就在那个叫《女神异闻录》的 更朴实无华,因为每个女孩都希望 中徘徊,特别是那些世界现比较轻 游戏出现的时候,我找到了 个近 自己是游戏里的女主角,是那个男 异的。那只是制作人的一种幻想, 主角永远用性命保护的人。

最后、我都不知道自己写了些 只知道、我想说的有两点 1、我喜欢游戏 2、女生热爱游戏的 開催される大学園

也要好好地享受你们的游戏世界哦! 同时也要好好保置身体的健康, 游 戏的达人,只要真心热爱就足够了。 戏是用来娱乐的,要做 名健康 AS 游戏玩家哦 " 我男友说 "子曾 经日过,游戏就是王谦! 玩家執 **是厚道:"嘻嘻、大家也这么** 拥不是么?

, ~ 。 女生玩游戏的普遍水 平的确是比男生等 些,不 过我从不认为她们在热情上 也不如男生。在主持了半年多 "超G女生" 栏目后、我觉得专 生在理解游戏方面往往做得比平 生都要好,而且要容易被其 中的内涵所吸引, 这次 典型的例子。不过 游戏终归是一

BANKETT TEG.

一样,即

使内容有点 阳晓, 但我们完全 没有必要把自己家 全置身于那种朝郁 的环境当中, 似乎时间 长了真的会影响自己的性 格。我是一直主张健康游戏 的宗旨,希望大家在选择游 戏上尽量多样化,不要让自



己总在 些类似的化品 大家可不要当作现实啊。

另外还有女生玩游戏的水平问 题、有些想要报名这个栏目的女生 在打电话来的时候都在担心地问 我的游戏水平不是很高。 这可以

我! ……说完了。各位 你们 吗? "其实我们这个栏目就是要召 集档爱游戏的女生、不必要某类游



★超G女生★2000

战国英杰传

笑谈战国则云 坐看至夏末国

Vol.17 里田原原故 里田原是市委名的家庭则是黑田八老和里田



尘封鞘内锋芒不减的稀世名军师

[两败赤松播磨扬名]

1561年,小寺政部任權等后的建康上遭勢關阻如 水、傳英包亞爾蘭城为近另。由于加州表現出众,不久 后便陽縣小寺兒、随后又任之为京老。而当时的如水年 仅二十二岁。同年,如水理聚設即之份楊騰王方城主的 支儿为正章。又余即雜總居,如水塘行寮會。次年,如 水陽廣子始寿丸,即后来的屬風於改。

新馬克斯力中的小哥高公陽與同己的立第 - 毛利克妻 市 (在在毛利草の減率中面積 : 被有者的、操作的主 市 (在在毛利草の減率中面積 : 被有者的、操作的主 沒在毛利草の減率中面積 : 被有者的、操作的主 沒在毛利市(中)或此是非常地门(胃蛋)量。 增添料量性制的支持。此时周围由水切圆下或取消能检 聚集、使小常数是新排出力。之后,如本癌检查则 由氏、通过当时就工项主为保养者的引见、规型物作 长、逻辑小养理及外证明是,

智谋无效的双刃利剑

黑田官兵卫

廢的状况 只需派遣大将一人帶兵前进,擴纏的诸氏則 竟相前來参拜。信长对如水的辩才颇为欣赏,将小姓所 特名刀赐之,并命令羽柴秀吉为进攻中国的总大将,由 此黑田如水成为秀吉的参谋。

【孤身劝降被困一年】

毛利氏对于小寺家臣从信长之事极为情怨。1576 年4月祝天五千,于描唐美秀诗传馆。过效隐毒、婚路 海城。周田如水塚平出处。由于被竞势为相差是数 动水纹采明泊的百姓在士兵邑击福镇的威、使毛水牵误认 为是小寺理摩车胜到。墨后撤退。得知此享后,信长大 霍立制图》形状表彰过水的功能。

1578年10月,現本村園中通是於以底、走商等量 处。在每期處是的原足、任任等與代心,再二對於使者 交渉、但當以某效而依然。而时村置也即即小母及取替 類似。不可即時以实现合例。如本与文奏商談后,把 着是死的決入地自一人前性前時期功能是本村園。 有引小克服前頭前的战法。力的最上是木村屋多开刻 水。」站集村屋子为如水所治。及海鄉最後有界級 肉。1579年(天正7年11月,提刊一益军政権有同 粮、如來務。送过大约一年印象出死。如此中述 数數 期底表表。是此不能在上,持古鄉林川 數數 期底表表。是如水仙小金融上 數數 期底表表。是如水仙小金融上 數數 用它有限

【 奇谋妙策定天下 】

1502年,秀吉哥托本集令之变得息后,立构与如 水南设对境、加水认为这是一个夺取天下的机会。随后 如水质型与毛引,使者否因再常取交沙。顺利达双水板 协议。南轮线上增水东沿处划度为条件,搬载城中军民 粉险。秀吉亚立即相见,万市业上毛体需等技术 守之变消息形造出,加水负责既后的任务。夏到秀吉安 成了"中国火退巴",毛利率没有走击途最后,加水水 包到帐窗地。

与明智军开战前,如水将向小平川降景和宇喜多 秀家处锚将的军旗立于秀吉军前, 造成毛利、宇喜多与 秀吉一起出兵的假象, 在开战的便打击了明智军的 元,战后秀吉也费叹如水的智谋碑非凡人所及。山崎合 战开始时,如水率军占备了吴客地形。两军文战最终明



審軍不敌向胜龙寺败退。秀吉下令西面攻打,如水獻计 放开北门不打,结果半夜时分城中的明智军士兵大半途 出城外,眼看宁城无望的明智光秀只得带领亲信适亡, 结果途中被山民所杀

【怀抱野心悄然逝去】

使一天下后男名决定也具有解,但如水对此特反对 恋鬼。司错另名不于理念。命集四义了建位也美解解的 基处更多个原理。如坎坦当设计,年仅四十四岁的动 水杨黑田家当主之位让于长政后隐居,改名如水。由于 在领鲜过分中,如水与古田三成苯三番许关系悉化。最 等导致责工名人。

1800年末層全線約,如水平子核及風運用川馬。 蘇伯巴多種型用。促動物主流起去程度。 展示他日之 可一度均支持,三瓜爾斯亚德大斯的信義已处力地七區 付为但混。如水立则酸尽穿的招募沒入 4 率率下,在迎 機的十八天内是下板架。如水血血栓胶制是似的一 成成以内積十一、他。他即用,为则指导及测的 企成以内積十一、他。他即用,为则指导及测的 为力令能及冲损势。由于长板在战斗中发现他。 佛明了 對對片等廣觀學,最初均均等处是排除火平等原理 壓手,长期的客名手品。如火空熱提、"你的左手在干什 么" 下下之服务者。各价中不是不够疾患种系。

由于家庫也看穿了如水的野心,关原合战后如水几 乎设有得到赏曝。在男吉死后六年,如水带着自己统一 天下的野心悄然逝去

重要相关人物简介及害飞杂谈

無田长政、1588年—1623年、中東 富 河域主、从四位下、京前中、和水之 子、才智虽然不和文章、但如巧妙地度 过了年区、徳川文管的状感期、获得五 十二万名的対地。 無田利高、1554年—1596年 東田八方

之一。如水之弟、随如水转战各地、 屬田长篇 1562年—1612年。如水、利 禹之弟、一生参加多次战技、 麗田貢氏: 1564年—1609年,如水田春。 果田八吃之一、随初水牛加了多次战役。 栗山傳助 1551年—1651年。果田八克 之一、如水坑尾水村宣召等时前多次潜 人域内报酬如水。 母聖太疾亞,1558年—1645年,至田八

#屋太英旦: 1000年-1040年、東町八 虎之一、著名的章点。传说曾与祖島正 別比酒蔵得名枪日本号。 居藤又英卫: 1580年--1815年。因与東

后廊又天卫: 1580年—1615年。因与京田长政不和。从京田家出舟,大阪夏之路在建明寺遭遇伊达军。中华身亡。

■胡育乱语、曾飞杂谈

在竹中单程及死后,黑白一直在 有宫由是建越加、但在旁宫的一天 下后,即仅仅获得了十几万石的龄 地。而之后掌雕也对根据都而论之。 夫综合战胜利尼几乎没有财富。在战 揭现山、向他这种有3个4的人是显然 有形心,但可能他的近年不好。显然 有形心,但是是一些资本有力,旁志、 家康伟人对他的冷遇。正是因为似的 他的才华。个人认为思想加定能是一 对自己有似人帮助,而为吉司是两转使用或能引力的高升。 重素阿敦性把 总化无双削制等度 "化望点然而更 "化过度然而更 在光光双制制等度"。 化增生然而更 "在"对自然 有"的",而是有一个"水平",更让我 饮烟,这也上是他真实的问题 自己 的后心并可使起头 不断解放占土服,自自己 的方向。 西洋维斯块土服,用自己 白的声,但他转是水,永远不改变自己的东部。

第日面回 出和游戏软件

电玩产业论

||二手市场变成了租赁服务

PS饮华的热·单价性最多800目示。其 主要目的也是针对不断了大的一下软件。 场,写出在哪起一场"场价工"下软件。 该通着场。当时关于日本的工"中软件市 手软件的历史整合即将物型、正在总向表 通。另一种是二等市场已经形成了得助定 的消费即体。人们对"多软件的原本名 给我。人们本里外的现状希腊,当时第一 种处理专家社



※中華任子會推出的経費を包切

其实在当时的游戏专们店中,二手PS 软件可以以继续测画。价格 般在2000日 元左右。在收购方面也是,定价5800日元 的软件。收购价为2000至5000日元的情况也缩多。但是很多大型专门店和一些折 活也缩多。但是很多大型专门店和一些折 的、现与SSCE有民国交及量的专们店 中,并没有二手软件的交易市场。

如果二手软件的售价和新品之间的较大价格要程鍊存在的话,二手软件市场数 木价格要程鍊存在的话,二手软件市场数 不会消失。二手软件交易中出现问题是 "交易次数"。如果一个软件只进行了一 次二手交易,那么软件开发商的损失评比 较轻微。但是,二手软件出现反复交易的 例子,实际渐渐增加了。正因为如此、软 件开发赛的损失量明显扩大的趋势。

二手市場的效果使無差越多的玩架對 到了其中的实惠,并牽攤了二千交易流 期。 玩震为了物的作費。分對的。 从期入 辦路區故年开始的策略。二年進盡將花 時的时间越来越现。 而且软件在使用上的 保护服果越受玩深的重也。如此一果, 一就無的新長駅性会音響多玩家立间被 獨軍使用,逐新形成一种类似软件相関的 飛過方名。

【租赁被业界明令禁止

游戏业界人员似乎对"软件租赁"一 词非常敏感、认为"软件租赁"会成为"切 业界灾难的元凶、金额送整个业界的和途。

国家,而且对游戏市场的扩大起到了一个 推动作用。但是日本和始终上发到了一个 推动作用。但是日本和始终上享有场效软 体引人相贯业。为什么不能像CP60DVD 程标题提出规律。"游戏时/前款长,不基 合出租。"这也许是一个理由,但美国和 实施着游戏较种租赁。"美国和日本的玩 家喜好不問,而且市场环境也。 同月市场环境也。 同,但人商的 於路、元的是 使件还是软件。 市场定位一直是

世界符明的

英家於中央後責正任稅租赁的股份 原歷等面別就於時間的股份。 東京級是打款時間的 市區地址上市 會相別 市區地址上市 會相別 市份。 一部有些区域中 行出了1001年20日 设。不要20日 市份。 在900日 在900

时很多开发商的默许。

软件的变迁促进了和货

機能1本CD相應者企組合的需要 及口唇至中层电像中1996年2日 从CD-4 OHM作为继续的软件点 包括游 效抗1 中、等4的条表示规模的操作点 包括游 或抗1 中、等4的条表示规模的操作点 经 业务。定原除处理提供了生意的使用禁 业务。定原除处理提供了生意的使用禁 力、因果行能是的产生重整使用禁 下包塞,则是多类体,也被要用 下包塞,则是多类体。也被更 之数结股水散。以及著作仅使用费用必须 也一定分割模型。

当然, 游戏不适合错赏 这种现在 你然是主意、确实, 对于观虑则如较长的 伊冈或弦LG, 通过塑料时的也粗稍未无法 使大多数束要体验管乐器, 不过像一些协 机移槽游戏和PARTY-CAME, 游戏时间 相引致短,可以说适合加相。而且的机游 戏的手板程是一种游戏出程。

| 软件租赁走向合法化

游戏软件租赁的合油化一定全使整个 游戏市场更加活跃。1996年后期,围绕出租用双软件已经不是"理想"与"原则" 间的争论,而是提到了具体化的日程。这 集终整个游戏业界带来很大的影响。首先 資源 養殖政務 養養 養養 等因此,人為成才通合出 程,这個部長十分實際的。 1995年7月21日,任

表實推出了生物18 VIRTUAL BOY I。在東回的相關在中部起 展开 J 由相VB 生机和软件的体管服 务。决定购买 种具有全种能多的商品, 并不是 作溶界的事情,如果当时日本采 用了与模固一样的相简体管额务,VB音 战的局面可能查有所改规。

另一方面。如果软件升发者能从二字 完造业料能率 定的 "善作权使用费用"。 那么 "车软件市场电子会遭针跳么多反对的 声音。但是 现实是不可能的。尽管一手市 场的廉标上标件或均衡量产加收。但对 于征收 "事件权使用费用"来说。还是没有 什么方为来实见 因为这里接关系的大量者 一条软件单件 5 以的纤维。

面可需要的开发商之间的矛盾。如果 实行新的制度。各个库基之间等含实效主 很大向局制度。在企业实验性原始较相限 至,还是向一手软件商居及一著作效使用 联络军品组合会社、推开一手软件商 市场的职数会变影很大声击。总之,租 预、手以及开发商运马方之间的"权力 之学"是中全个全身增爆发。



「围中是日本的TSITAA公员创造领法

編輯注■日本最大的CD、录影带相携连锁 店TSUTAYA,于2001年2月27日开始账卖— 于游戏软件,并向开发商支付一定数额的 着件权使用费。同期,TSUTAYA又推出免 费租赁游戏新作体验质的服务。不过,游戏 软件的真正坦班至今逐步有实现。□文成实

游戏主机历史年警之三

游戏主机的发展史已经进入日新月异的60年代。电玩产业界也遵某了最初 的舞傩。那就是超级明星主机FC的出现。是它让全世界玩家真正认识了何为 电视游戏。也树立了十分正确的:机和软件的开发方向。









● 魚色的陰離此器

游戏中的每一个角色都有一个思搞 が除蘇治県、Hranthet (YIISAK,11)k 来是使用三节棍、而隐藏武器竟然是类 17. 节棉的新干炒折算 使用锤子的大 97AIMOKL的隐藏的器是 日今东全枪 新 手持太刀的六水水野单全的太平里 革(KUROSAWA),他的隐藏武器是 把大扇子。其实隐藏武器的出现条件很 简单、只要在选角色的时候、将光标移 动至某角色上,连续按START13回,就 可以使用了。

●使用垂体BOSS

本作的ROSS和谐在的协机版一样。 做是那个有点"变态"的RED EYE、要 州使用他也不难, 只容在角色供提高面 中依次输入右、右、左、左、上、下、 上、下、上、下、蚊OK了。



●超級隐藏構式EXTRA SETTING

游戏中隐藏着一个EXTRA SETTING 樵式,在这个模式中,玩家可以体验各 种隐藏要素。出现方法是 在SYSTEM 选项中将光标移动至CREDITS上, 然后

直被住方向键的右, 过段时间后 EXTRA SETTING模式就会追加。以下是 这个模式中的各种隐藏要素介绍。

◆領・カモー 大火模式。 ◆ 直冠 「7千 」 我随夸大模式、除

遊武器同样适用。 0 开转1 体力不会减少。可以当 做练习模式亲玩。

◆タノモ~ド:体力变成2倍。

可以将对手打到 **©**中。

此模式中可以将角 色变成灰色粘土风格和镜面反射处理的 金属风格。首先必须将此模式调应ON。 在角色选择画面中。特光标移动至基色 色土 如果想变成灰色粘土风格。则要 心 而而外侧按方向键4次。如果要变成键 全应射处理的金属风格, 剧密向而而外 型技方向键8次。

●像職8OSS的出现方法

游戏中有两个隐藏BOSS 灰色粘 风格和镜面反射处理的金雕风格。图

, JPERFECT取胜的次数大于战败的次数

◆镜面反射处理的金属风格 在击倒 RED EYE的过程中,没有政绩、至少有 次是IMPERFECT取胜。

●直街相總式的出现

太作中隐藏著一种与当时的街机非 堂相听的圆铁和模式, 出现实法是 在 最开始的局面中先按c2+82。再按L1+ R1, 出现效果音表示成功。直给机模式 与通常模式的不同之外是 取消了游戏 选项, 追加了与当时衔机 样的 WARNING表示、著作权表示、和止你投 而的INSERT COIN(S)字样。投币按键是 SELECT。若想恢复、重复输入秘技即可。

●最終ROSS終之前的准备

在最终BOSS战之前 来到有两个电 梯的地方。可以接册以下确库进行战前

准备. 1 进入第2座电梯中, 直来到最上面。

2 利用地壁还可以去更往上的地方,可 以得至厄罗道具和1条命。 3 未4号BOSS的房间里打使BOSS。

4.这样又可以到刚才电梯的地方。 5 又取得1条命。

6 从4号BOSS的房间右侧的通路出去, 西回来。

實製5和6、最終可以使自己的HP全 回复,而且得到9条命。

●得到生日蛋糕

如果在NDS中设定了自己的生日。在 游戏中的生日那天,去C 1技 个叫シ エリー的女孩, 与绝对话就可以得到生 日蛋糕。可以当做回复递具使用。

游戏中出现的各种来码

BINTY 4+ 1029 HAT公司内鲁山的电脑密码 Knight

表、小生の公司のでの Checke 組内作品展示場中マリア像絵画中的密码 198

er of the North

2 年初時中央衛門 7日 × 0 × 95 × Q 上位的电路电路 Spacefight1

●中美号码公布

本作中有购买奖券的情节,以下1至 3等奖的号码。

上期特别签划栏目中的"暑假十大必 段"。不知道徒老们看了没有,单老对于 夏天里的游玩还是感受颇深的。阳光海滩 最常者最向往的地方、写着这篇"轻技夭 地"时、第老仿佛听到了大家的召唤、海 **△**55 = 3 = T-88/16 TA

●获得初代异度传说的服装

首先必须有《异度传说》, 通关后的 存档。在这种情况下开始热效时,游戏 会自动检测到《异度传说2》通关后的存 档。这些选择NEW GAME,初代异度传 · 首的服务的企入 年.

注 必须是通关后的存档。 ●游戏中泳葵的入手方法

◆ 株石 オン ペディア島(紫苑家) 的学部。

◆ 本朝 ラビュリントス的宝箱。 ◆ ホギモモ 在ダブリー矿山操作四回 起聲机。

◆ サヤッキ 完成途体游戏Gemix的特 级难度。

◆水資KOS-MOS 在サ鲁利号(エル ザ) R1億利採与セオドア対话。

◆水香サイオス 古代遺跡地下途宮内 BURGE!

*** 宇成游戏后於特别獎励。 ●機器BOSSオメガ・イト

游戏的第8章, 在隔离格纳库中倒 BOSSシトリン会物強特殊兵器 开東 区的键。用、MN回到位于综合先进技 术实验场的特殊兵器开发区, 开门进入 后就可以见到隐藏8OSS(是机甲战)。 先打HP为7万的オメガ・ウーニウユル ツタ・ス、 市倒后BOSS 受身为 HP99999965オメガ・イド。

●胎避角色的密码

在游戏中的パスワード选项中、输入 密码、会出现隐藏角色。

PARTY IN CO.	
ハハッカ	ショダイチャンプ
ブラックヒロキ	アンコクノセンシ
レンエント	テンセソノタソジン
ビボトロン	ハグレサンセンシ
ポルケ /	ウワサノアカイサバ
ヒロキ	エイエンノライバリ

●陰藏服装的密码

1000000	会再
コロコロケノス	セットコロドラゴン
カケルサル	ルケカルサ

●其他密码

輸入エイエンノライバル、会出現障 着的ヒロキ的故事構式和コロシアム様式。

●陰臓的ソイト

在通关之后的标题画面中, 依次输 AL L R R. E. F. L. F. A 在 R R. 右、右、左、上、START. 逸蔵ソイド的ディアプロタイガー和サ

イクロップスのZiデ - 夕就可以入 手。如果输入R、R、L、L、F 上、 下、上 右 右、1、1 左、左、右、 へ、意識ソイド ssキルベイダ をキン



CAPCOMISIONS BIFFE A JAMASIS 146

グゴジュラス就可以入手

●研育备备加入的条约

- 171 14 711 (THE REAL PROPERTY.
88	Mile.
アルト	F (10) 9 III
サスケ	收集一种ふるさと手形。
サクラ	45 x 00
シカマル	随着故事进行税可以使用。
チョウン	助もの事で の (使日
L-W	随着故事进行就可以使用。
+/\	55数 , 电子· · · 使用
11	随着故事进行就可以使用。
ヒナク	随着、中中 。 《明】
* 55	随着故事进行就可以使用。
IJ	经看几年进口 , 但日
テンテン	職動故事进行就可以使用。
教量罗	用上思评价通过 本せシ
	トルーしゅかくのり
テマリ	通过"口寄せシート" 現着

通过「口寄せシー」 おれはこいつとやる 打造的生力力が終。世界力力ショ 11点に人力力シベル 点行力 イ、作っ、イザさ行カカシ 不论胜负,进行10回对战 大統領 口事せシー 1 南田安东部

得到100Pワイファイポイント の集別的いるさと手が 199 中、取得100浮胜。 ッな ()、、もさと **

事进行就可以使用。 ●游戏中的各种秘密 ◆与在"淯习场"的男上忍对话。道具

使用说明后会得到"纪娜村"和"北海 ZFL " 各6个。

◆ 与在"忍老学校"届上的老人对话。 就可以看到"火影岩"。

4 与在"映画馆"吧台边的女性对话。 可以直接看ENDING。

在ナルト的家中调查"打倒サスケ" 的海根、可以看到ナルト的修行选单。

调査"山中花の商品",可以知道商

COMING BACK TO J-HELL

台风夹了。虽然强烈的台风吹不到北京这里 伯弗朗 连绵的日子使每个人都觉得这个更天太不正常了。不过现在立致已过一段 们也应该好好她享受北京一年来最美的季节了。什么?最近要遍秋老虎? 这个么 调问超市装饮料的冰柜修好了没 ?

- 0 ■明月几时より右るや? 酒を把って肯天に何う 不知ず天上の京順 今々祭れ何の年子 我れ风に乗って去かんと欲す 又恐れる琼楼玉字 高声かは窓に胜えざらんことを おれて扱い含素剤と云る 何ぞ似ばん人向に在るに

朱祖仁转1: 给产仁低九 无眠を照らす 成に傾有るべからざるに

何事ぞ长えに別时に向いて固なり 人には非欢楽合あり 月には路輪側欠あり 止事告より全ら遅し. 但だ思わくは人长久に

千里婵娟を共にせんことを ■平■三司兄今天好雅兴,居然还在这 里吟(水凋歌头)|

□ ■ 我中华文化博大精深,日本文化 也受到人们的喜爱了。日本人将中国的诗 词统称为"汉诗",有文化维养的人都喜 炊 9 專吟上两句。怎么样,想学吗?



図林■千什么呢千什么呢? 最近我在事 育存忙, 也,0时间来看看这里的情况。 怎么样, 教学进度究竟如何? 你们谁来汇 报下。

◆■最近我们讲的内容是数字。1 次 例例(讲了数日字的基本形态,这回应该是 ●子■成该是77生的数字使用方法。 猴 4. 起来,马上就要上课了 ※ 千皿上次 ↑ "いちにさんし" 就禁 得我脑袋好大了,这回又是什么?

1■ +意你的学习态度 今天我们讲 的是, "时间" 的问题! 等 ² ■ 时间? 时间的话很容易啊,费这

ME T-BESST " 日',是怎么说的呢?

, ■是吗? 那好、你说说、日语中的 排字■ 是"いち"、日是"にち"、 一日不就是"いちにち"吗?



等子面 阻林圖 術 子■你们这是怎么了? 救又说错了什

2. 略 1 (公成2) 7。

辩 子■(松了日气) 那你们这是什么意 包, 吓我 跌 ●子■虽然你说得没错,但是从整体意 义上来说你只对了一半。日语中的"一日"

有两种滤音。"ついたち"表示一个月的 头一天 与汉语的"一日"是 样的,, 自古受其馴染、历代诗词大家的作品当然 而 "心与仁与" 是"天的时间"的意思。总 的来说。"ついたち"是时间点。"いち にち"是时间段。わかったか?

雅子 ■はい ・那么、是不是所有的日 期都这么麻烦啊?

●子■如果是这样的活就把人累死了。在 一个月30来天里、只有"一日" 暴这样 的,算是个例外。其余的日期的读音如下 m 66 =

_B	3.75	1-68	なの台	r -
	みつか	∗B	ようカ	2
MB.	454	九日	220	0.00
五日	いつか	十日	とおか	P
六丑	EUM			
- (m)		T COLAN ES	- 0125h	

三十一日 さんじゅういちにち

从后大致,	上都用音读	- 5
+-8	じゅういちにち	A STATE OF
+ B	じゅうににち	
+EB	じゅうきんにち	
	じゅうよつか	
十五日	じゅうごにち	4
	じゅうろくにち	
t-t-8	1じゅうしちにち	89
t/\8	じゅうはちにち	0.0
土九日。	にゅうあゆうにち	30
十日	はつか	×
=+8	にじゅういちにち	
	にじゅうににち	J.
2458	にじゅうさんにち	×
- 中医日	にしゅうよんにちゃにじゅうよっか	4
日五十二	にじゅうごにち	88
+ * 8	にじゅうろくにち	- 1
	にじゅうななにち	25
	にじゅうはちにち	
二十九日	にじゅうきゅうにち	[=
116	さんじゅうにちみそか	1 3



L . Serra nG1 u 16gr 4 d. H 04 ... **她在几日几日后面加上"问"。如"二日** 同"(みつかかん)这样。不过你只说" 三日',别人也是听得懂的。

榜 + ■三日 我想起来了。日语里有 个"日月",是什么黄炽?不是一个太 即ぶ个月事吧?

事子■当然不是了。"三日月"指的是 农历初三晚上的月亮。那时候刚刚有月牙 **心出现,所以"三日月"也就是"新月"** 約章里。 男外健康主意的是何日 (かんじ) **\$**I和"何人" "何曜日"一样。问的是 具体的数字、也就是第几天的意思。 风林 那么月份呢? 日语中关于月份的

建法, 是不是比较复杂呢? 三(6) 不是得复杂。在只语管、"几日 份"创是不很难说,因为日本的"〇月" 和中国的"〇月"是一样的。"〇カ月"

才表示"〇个月"。 一月いちがつ |一个月一カ月いつかげつ 一月にがつ 两个月 ニカ月にかげつ 三月 さんがつ 一个月三カ月さんかげつ 四月 よんがつ 四个月四カ月 よんかげつ 玉月ごがつ 五个月五カ月ごかげつ 出月しちがつ 七十月七の月ななかげつ ABBBBC 九个月九カ月きゅうかげつ 九月(がつ +月しゆうがつ 十カ月 じっかげつ

なんがつ几月 何か月なんかげつ 几个月 ●子■除了月份之外、四季的读音也是 音论之分的

音手しゅんき 要学かさ 秋季しゅうき -2.90 冬季とうき

圖 日本的时、分 秒等概念与我们 一样。只要注意读音就可以了。

| 町/原伸(时何点) | ×町 ×じ 个小时間回旋) × 时间 × じかん 分(时间点) × 分 × ふん かに ぐっぱ) × ケボ × ふんか。 メふんかん Total and the ×粉節 ×びょうかん 世紀一世いる 子 就是和以前的千 百等数字语 主意有的词会发生音变就可以了。如

カ8 ろつびょう 八れはつびょう

三砂さんびょう

ハ分はつぶん

かきんぶん

St Luik

■ 至于年、月、周、日 级的Win.

中女	日文	体管
前年	前集	せんねん.
去年	去年	Atta
会在	今年	ことし
BRIE	奏年	らいねん
后年	再来年	きらいねん
上上个月	先々月	せんせんげつ
소스타	先月	せんげつ
结个月	今月	こんげつ
下个日	来目	らいげつ
下下个月	再来月	さらいげつ
6:11	告 交 [周]	せんせんしゅう
F-88	145	せんしゅう
本用	今周	こんしゅう
下	来周	らいしゅう
一門不可	再来問	きらいしゅう
前天	昨日	おととい
B) X	99-3	きのう
今天	今日	823
朝天	明日	あした/みょうにち
后天	明幾日	あさつて

间的间。日本人基本上习惯用训读、也有

界上	46	あさ
17	午前	こぜん
中年	昼	25
下午	不被	22
例使	タ方	ゆうがた
1.59	· ·	53
白天	4	0.0
闹床	IA).A:	しゅうまつ
月末	月末	げつまつ
年来	年表	ねんまつ

风林 学了这么多关于时间的知识,我 也越发觉得时间的宝贵了。猴子、你说呢? 35 + **(対**原中)

■ (祭)なんだこりやあぁ! 登寝

ののない力しやねえと思うか					
	0	0	2		
	(3)	(3)	@		
11111111	(1)	0	1		
	-		-		
	(3)	0	@		
	0	1	0	12.11	
,	(2)	0	0		
	40	4			
	60	(D)	ATD.		



(龙之谜) 更是龙珠漫画的第一部游戏作品: 另一部作品则是我翻玩家非常熟悉的《非



第.标图中原则



"他陌生目转重有效人。先 不称" 1元

熟悉人物齐登场

梦珠中的主人公孙悟空与视图四大 名署中西满记的主人公名字完全相同 从小就是乘曹大侧天后长天的,作人 接触到龙珠漫画时。 全斯蒂两人进行比 综 因此这部漫画在我国也很有人气 进而侵远数据地搜到我国玩家的支持



国玩家熟悉的神话人物 比如 5 人 成 中籍王等等 不过地途的故事私认 我们大吟 惊 并被捷深深吸引 本款 游戏为玩家 非迷了 发珠的阴一眼分容 等 玩家 可以機纵叠 4 的代的 种悟空进 行游戏、在海峡像树 玩家就可以见



ルキルでもさいようかれ す物理性のを 到差人高量的単位人和布尔玛 熟悉浸 画的玩家更是可以立刻产生 种条切感 **造型可愛悟空无敌**

遊戲一年的机能与现在的机能完全 不能比较 但「海南斯用海盐的机能 力功效果水出了现象的土分。而且人 物的通查与漫画中并没有什么差别。 然而也如果起来相相惨弊。但是少年孙 雪凍暢。虽然游戏中的怪物走垒相对架 章。他和实出了重点。让玩演感受到自 《德峰生年与《德峰生年与《德峰生年与《德峰生年与《德峰生年与《德峰生年与《德峰生年》

奇怪迷宫BOSS战

本作的地形并不复杂 游戏中玩家 只需要,直买到,她倒上的杂兵便能进入房 间 必须在这些房间里挑战 些BOSS 胜利后才能继续前进

在前途的連點工程等地方其不能 首分的於點 石灰之后从用器被通 进 而她跟上的能力起地来到接 经第 会突然进业的家间样也到达 20 所是建筑还的间的作品的激发 20 而是建筑还的间的作品的激发 20 是是到一定数量的次去后,如他它的窗 较了使改致 所以海戏的现在所描述 可是明显实验。类型的玩歌电解 有物做完全压迅速上步,还来在政策中 个不可能的进程的特别,其期間

> 被人的动向 更要更活利用得 多的物品才能顺利通关 面对 多和个性的BOSSB 玩家具 要全力与放入学执术能取得整 利力使玩家可以相对轻松 地定成整个游戏 玩家每通过 一小股区城游戏会自动储存 基础长14年 可以



决取之后不久的记录重新挑战 **不变主题基础教**集

在漫画的的几卷 悟空故像是布尔 玛的、弟弟 样 因此在本款作品中让 悟空来摆救被怪物机走的布尔玛 不过 这个美女却是个除气量赚的女人 每过 了一小关后 炸都会出现并且贾驾悟空 几句 光全不考虑玩家的辛苦



本作的最大特点效是难 玩家要在 高速奔跑的同时撒对无数数人的各种攻 市场或的确次挑战却只有 次机会 市场宽小师金号数区ALE 0VER 而正 是这种难度 使无数玩哀不断极战自 我 非年冗是在排级的快压中 在击船



放人之后 玩家还可以得到一些道具 其中甚至还有。些是非常强力的武器 利用讨话也武器更是过关的笑镜 在放 人的祭托进步中 玩家寶 边上下除轨 边发射于弹特敌人将灭 如果不是精 于动作冒险调彩的玩家 只要玩上一。 《、便会觉得新疲力竭 因此本作绝对 可以真相上是雷险游戏的高难度传统。

冒险地图多变化 本作中的冒险地图并非单一不变 玩



的场景每次都不 样 这样 案如果第一次挑战失败后 玩家 再进入游戏进入的很可能是另外 个全新的戏图

虽然这样的设定力游戏增加了难度 但是却为整个游戏增加了难度 但是却为整个游戏增添了乐趣和多变性 仅仅是依靠记地图记敌人出现位置





那样計算不上挑战 不引显简单的 類 练工种 两地图多变却是真正考验玩 家的反应能力 只有在不断锻炼后玩家 才能心到两手的境界 另外在每一家大 地跑了全桅截着一些小地图 玩葉进入 其中语还挑战级 些新的敌人

後异世界奇遇无數

本作为玩家祭業的是一个奇幻的世界 养效中的敌人更是五花八 1 其中 大部分都是日本传设中的特色妖怪 — 进入高戏玩家便可以感受到这个世界的 10号 5.5 高级的身份 电对象







⇒与特 自GBA附代以来。按录 卡键理?许多玩家最价享受任民掌机 声致的一大法学、同样的、作为GBA 主管导送的NOS中間样无法统计特殊 卡子'魔爪'。尽管我们都知道通过 \$P\$ FT ROM的方法本质上和近D版 **肾有杆何等别。但希腊到国内的经济** ** 辛和玩賣们有限的承受能力。所以 看可读也可以说是不得已而为之 传录卡了。从SC~SD、SC-CF到最近 9hSC MINI等等产品。由于其较高的性 价比而获得了找国NDS烧损玩家们的 書爱。最近一段时间内, 市面上出现 7不少的省级SuperCard产品。许多不 知情的玩家因为购买了森雅出现了许 老问题、例如存档随相、死机等等等 像原出不穷。由于资级SuperCard/企本 伍、价格也低,不少商家为了能多器 () 好将资质当证质量, 其中有的是比 主版便宜不少,甚至也有均价特压器 太低会引起玩家你疑案作案的和正委 的价格一样。这段时间里有不少玩意 都上了当。不慎买到酒贩卡的玩家干 但会遇到记录丢失、死机等并置后具 修一年及升级的承诺, 接失可以设是 相当之大。之前本计量然有在铁线中 複及は此事、不」は例とれかは中国制 无法详细介绍。为了导助有意购买 SuperCarde的玩家獲引溫振貨、保护大 家的权益、北斗特鲁联系了SuperCard **克力時太紹泰帝人思報性了本語的科**





· 直接SPERIARD+是半速间的结构

SUPERCARD MiNI SD盗版卡特征

- 做 T 超鐵 包装与 T S 包装一样
- * 卡带为黄色 (不排除日后用其他颜色)。
- * 不能使用SUPERCARD官方開的转換軟件。
- · 半春里而不是SC的转换软件!









SuperCard SD盗版卡特征

- 卡带上贴纸颜色浅,图案模糊。
- · PCB板節色为黑色。
- + 运行NDS游戏不稳定







SC MINI盗版卡特征

- 卡蒂正面缺少充电电池,贴纸模糊。
- 反面缺少品振。
- ▼正面电路板省去2颗电客以及部分电阻。 MINI SD卡座相越拔插十分卷力。
- 卡帶權具材质色彩彈油。















SuperCard SD盗版卡特征

- * 卡带上贴纸颜色浅,图案模糊。
- 模具正面略有差异,正面没有器而真品是有圈的。
- · 运行NDS游戏不稳定





包装、外壳颜色与真品一样(仔细对比还是有区别 的。特别是在青晰度上,,所以玩家在购买的时候需多 留意卡带上的贴纸以及电路板颜色,最直接区别还是贴纸

SC MINI SD盗版(加了 电池的版本)特征

- + MINI SDA以下而插入【重品为反面插入】。
- 这次的版本增加了电池。
- 卡带正面贴纸棉料。

冷断程度不同。

- + 反面缺少晶振, 电路板排列完全不同。
- 4 正面电路板省去2颗电容以及部分电阻。
- (游戏稳定性于电压稳定隐患)
- + MINI SD卡座翔縣拔橋十分帶力。
- **卡带模具材质色彩浑浊。







以上是目前市面上比较常见的"种查数SuperCard版本" 埃莱毕竟只是一种迫不得已而采取的手段,并非我们所提倡



・ でもおる 身体絶技的忍者兄弟! でルドル 投掘手里刻的法人

笔者建议认真的做好自己就可以了。 □文/龙马

Profile Data 原名: 忍者くん&じゃじゃ丸くん 忍者对是加加虫科的新研。



虽然职业是黑暗中行动的忍 者, 但却穿着红色的衣服, 以 里子、修物和鲜鲜为效。hnhn **丸君的人气比哥哥要高,堪称** 忍者角色的经典始祖。

思播用集中对表 者的解释是指 能够 使用隐身法潜入敌方。 进行课报 漢略等 5 6. 的人。在野tl的E 象里, 忍者总是诱着 -种非常诡异而神经 的感觉。他们经常出



现于漆黑的夜晚, 身 ! 平期FC游戏中少见的过程点 着黑色的模束,在面 岛,一看花知道是多者游戏

置的遮盖下只露出 对锐利的眼睛。他们一般手持锋 利的短刀。也会使用各种干奇百怪於暗跳 甚至利用 独特的道具来发动"忍术"。其效果大多令、瞠目结 1、 游戏中的忍者大多也是英雄的角色, 身**寒大 应德矫健是必不可少的。但是在80年七二期由 ALECO公司开发的(忍者君 磨破的客院 *985年) 文款群媒中, 丰人公的思考社會分兒 个出一身的门 大的人气。当时在人们的心理对可爱的追求远远胜 过美丽, 如果忍者君是 个8头男的角色, 相信很快 **对会被玩家淡意。**

游戏中的思者君基本上忠实 7 忍者这个设定, 通 , 1跳跃和投掷手里剑来突击前进。当然是忍者游戏。 但没有什么夸张的忍术。相反手里到你是主要武 器。而且经常可以从敌人后面发动偷袭、其实这本身 就是忍者的作战方法。玩家可以看到忍者君 oī 爱 简 や同时, 也会領略到他的坚韧与执着

由于(忍者君)的成功、装篇(忍者加加丸君) ".很快就展开制作,并于简单的1986年上市。主人公 是忍者君的弟弟加加丸君。结果加加丸君大获成功, ▼ JALECO公司新的招牌角色、并且推出了数款续 篇 "见的丸君名字中的"加"实际取自"忍者"中的

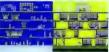


这就是大家非常熟悉的《思者君》系列游戏画面



. ホアリ アデミテェ 見み見 じやじやれく ん", 而忍者"者"字的日文是"じゃ", 所以这也 成了加加丸君名字由来的 和说法

从身材形象来看, 加加丸岩与哥哥忽者起 样, 是两头身的Q版,身着红色的设备装 虽然感觉上与 忍者君沒有差别。但是加加丸君的各种绝枝和华丽忍 术。却是斯哥所望士草及的一点也是他高温标高人气 的原因。计加游戏中的承明领导于 高速线动 召除 巨大青蚨等部: 4 中的玩像中可谓人气烧瓶。



*加加克君水市的兴运党界有目众文格 医大大代表型

成了FC的摄像之后。加加丸器的游戏之道越走统 变。在FC版的《忍者加加丸银可头作战》中,加加丸 更是冲到了宇宙赛星中央解教公主, 溶出了一场东流 风格的星球大战。81 ml至 了1997年,加加丸君在PS 中登场、虽然变成了3D、但两头身的可爱形象和他的 人气 样,仍然没有改变 最近,JALECO公司宣布为 了纪念加加丸程诞生20周年, 佳备于今年推出NDS版 (忍者加加丸君)的最新性,让我们大家拭目以待吧。 思書君的代表游戏■ (总者常 废城的胃检) (1985年 PC), (总者君 阿修罗之章) (1988年/PC), 《超 概总者者》(1994年/SFC)等。

加加丸君的代表游戏篇《忍者加加丸君》(1985年 FC) . (加加丸的大胃除) (1986年/PC) 、(总者 加加丸岩 息新恐法帖》 (1997年/PS) 等

吉尔&卡依 | 為了愛人意格宝翁 Profile Data 原名: ギル&カイ

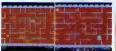


吉尔提一名黄金骑士, 为 了打倒杀痛多鲁亚加, 救出被 缩架的卡依, 於然排4960层的 名鲁亚加之煤。卡依县受了女 神依西达的灵魂,为了取回宝

在射击游戏STG= 动作游戏ACT占主流向 FC黎明期、将 *RPG 作为游戏类型的新车 词,带入FC平台的数 是这款由NAMCO推出 的四做《多鲁亚加》 塔〉的孤高名作。作

的RPG, 蔚戏细数於 ^{人其中才能体验到其中的高难度} 舞台设计 包与魔法的幻想题材、秘证明了日本人制 作RPG游戏的天赋 塔是游戏的主要场景,并且每 展都聯繫着宝箱、但能用利率の字針 が不足 仕室 粉光車 由于游戏中主主义有绘出铜磁的提出。所以 在探官时只能凭借玩家的经验和耐性。虽然是 种相 当辛苦的"相性"较量、但是当年仍有无数的研究乐 此不结

说到游戏的主人公告尔, 其实是 名千子, 又是 名从1000 那里得到黄金铁甲的画者。 也许证案们并 不知道, 吉尔"只是主人公的爱称,而 吉尔卡麦 斯"才是:人口的正也名字 看起来身穿盔田 於促



* 因りがほのよれま 奏唱がせるの事場があしそれ可能 强的他,其实是个不屈不挠的烦慢好青年。为了救出 态人 F体、将生死置之发外两网FC游戏史上最难的元 魔之塔。其实故算不停向塔顶前进,60层的高度也绝 对是件辛苦扩重。但是还有更坏的消息, 好容易到了 项层的附近,等会虚到突然落下的命运。不过,跟这 个相比,下面要说的5.以便大部分证案当时机技手 桶。如果有些情节处理不可 当时没有行印程示



"用为本行的朋友 记住 只有经典角色才会有斯边玩具 即使千辛万苦终于来到煤酒。也必须接受恋人已被罗 度条套的结局。不知道NAMCO水种安排是何用意。 当年很多玩家都被这种高难度的设定推转减少辛级狂。

所以,从某种意义上可以说吉尔提游戏角色中肾 常頑强的 个 也许是难度太高的原因、FC版中章外 隐藏着可以选关的秘技。不过在玩家中也传出了"使 用砂枝通关毫无意义"的声音。但是,这条供关砂枝。 对于不太 南鲈 旅戏内容或物型 ?本作的LV们来说,就 好比"地狱中的菩萨",简直是帮了大忙。

襟初代本作之后 NAMCO在街机、家用机上, 又推出了3款系列作品,多鲁亚加之类的传说也因此, 据以章结。该3款作品分别图 以卡依为中国的 (· · 依的智险》 以古尔和卡依双双走下恶魔塔为主题的 《依西达的复活 以及两人去天界献上'蓝色水晶 棒"的《蓝色水品棒》。制作人远雕整伸曾表示。在 当初开发街机版(多鲁亚加之塔)时,就构想了这个 宏大的故事



· 建是当尔伯子依在《VAMC》×CAPCOM》中的新造型 代表游戏 (8 鲁亚加之塔) (1985年/FC) 达的复活) (1986年/AC)、(卡依的胃险) (1988年 FC) (NAMCO × CAPCOM) 20054/PS2) #

无前例的海量写真! ···带你走近体验声优的无限魅力!



如果不是80年代初之前出生的朋友。 2.不是美力模扣跳实怀目的压变、恐怕而 推理解开篇8 导量的四个 9什么具体套甲 的字表达了什么意思。其实,这是上个世 纪90年代前半时期沒行于SEGALL可收第五 光发电路放射MEGA DRIVE上示的 数据 名權向 森城游戏里面男一号主人心A.E...主格 機能技 Grand Joperout 現内 * 知識Think *B 的中文游班 而见贮草妆 数是文文 / * W OHAR . BARE KNE CK. F 184

设到这种游戏的名字,可能多、时的 5、 B版的商名(BARE KNUCK, E1 象 **美过来应该叫做(赤手空卷)扩發的合** 9 9 Stormakit Acr said



很少有人这么称呼这个系列。导致这个结 果的版因是多方面的,其中之一就是因为 此裏列源於日孫与華政版主經歷本身就不 ル BARE KNUCKLE, , , 而美欧两种版本 的系列主标题都是 (STREETS OF RAGE) 如果技图等歌版本的名字来資源的活就是 狂暴的首 , 但似乎更加的不靠进了 连听都没听说过。在记忆里国内叫得比较 开的诸鸟有两种, 个是(怒之快拳) 前 · 个新导 : 故也从其馆 :

第 粒藻名、也前具(祭)(株) 応 该和高列游戏的第一件石很大关系 超沙 的首部作品、ベアーナックル的高标题为 、祭りの鉄拳)、 送公督(杯之铁拳) 的 山茱萸而縣草 但暴動了斯勒鄉 部件品 副科野已対改为(分4への領域数) (5) 然这么称呼, 似乎有些不妥 第二种译 名、就是 格斗N人组 这种叫法,可以说 是通俗易體到了吸致 对于游戏的内容做 7.细维明了的叙述,可以说验炙人门 组 显本文本集史实下游戏题等的精神, 以下 内容全部采用(赤手空象)这个诸名来进 向键前来进行路动的角色。

丰富了主人公17是不够的。(赤手空餐 2) 关于达至组关、抛开3代名结局员验的总 关卡勒上升以外 2代在关卡长度及数量方 添在整个系列中骨峰造极 敌人的种类也极 大丰富 特别是每一类的BOSS透型各异。今 人印象深刻新过月不忘。如果说 赤手空拳 1 是主全權仿 快打旋风)的缩水版的话。

游戏秘技 ■OPTIONS項目追加

在选择模式的画面中被住2P手柄的 A. B键的状态下选择OPTIONS

之品在OPTIONS里游戏难度中追加 TVERY EASY和MAN A网种新避溶。同 81版本户解选择1-S的PLAYERS数现在的

A 赤接1 9. 同时还可以进行城市选择。 ■显示KO数

在游戏中按整体, 整体之后按手柄A 键的话则可以在角色生命槽上面显示击倒 敌人的详细数量。

■使用相同角色

短短 年之后的(赤手空巻2)8(物出了自 己的特色, 在某些方面应该设超越了(快打 旋风) 1 2代。对此(快打旋风)1代与2 平的物。差别、(赤手空套)的1代和2代 简直数是两个落对 虽然有《快打游风》1 代本身起声就很高的因素在里面,不过放出 化游戏的方面采着,、赤手空攀2) 已经完全 超越 7 家用和贩法的 快打游风 1, 2代



右和B. *** 32P F 被化 与 b 维先 4DAM A を下用2P手柄的C键进入游戏、则可以在 攻关时使用相同的角色。

■最示结局高面 在标题两面的按住1P和2P手柄的A和 C的状态下,同时按1P和2P手桥的START 在标题画面的接往1P年辆的方向键 键、则可以直接显示通关层的结局画面。

《赤手空拳 惡之铁拳》 ベアーナックル 怒りの铁拳》

自由水等一件等一年1991年,为时代 また改立 増しがごの真成正見方が未 三度设于 ★ 特許特別 超泉这 一一日本 "四元人" 11 所致 作为当9年 *** 京都と いいしは1 点可能物は2块 ·# - # / 199 : - # 6 m # 45 Mr. Beite Mann

生什么大的喜欢, 天为对计几平一个槽子 刻出来的同类街机游戏 快打股风,简直 不堪入目 人物比例要。上好几圈、动作 元皇有后者生动, 同时支撑物 敌人第一 但是这部制作并非十分出色的家用机器 戏也并非 关键处,在欧美和当时的中国 填补了市场空白, "格斗N人组 的传奇 从这银甲的



前肢体 竹油多兰量为新文 Contrae数 D. 在这个以本下击倒总BOSS之后另外 位证案马上将这名证案所控制的角色市

游戏秘技

■关卡洗择和命數上升 たいまますまできなサファ手続的A+B+

*・A TOTHESTARTIS A WOPTONS 文柱内のMONSが日中全月10PLAYERS iROUND NO Ship目供玩賽1]选择。

■Continue数0的情况下续关 Contra estor 1 9 F. AlfabriGAME OVERよりほり C線像可以进行株美

■Bonus:Bカロ

2人学产养皮肤,在主倒总BOSS之 侧便可获得大量Bonus。

《赤手空拳 II 献给死斗的镇魂歌》 ドアーナックル 死斗への領滅歌》 游戏的第三作面世于1992年 距离游 技中的项级水平

戏剧代仅仅 年91前,相比较单纯模仿 快 7. 数风 的 代来说、本作做出了长足的 **并少 其中极差等的 点就是大春主席** 7 被人的种类与多样性 同时大大在立"对 专轮制角体的动作趋差, 左至打20万 晚季 也比 代册步了许多 如果说道对 气 名主人公幹了外形以外几年までにする 5的话 本作可供操作的四名角在全种对称 以上是各有所长, 风格周导 AXF、和 BLAZE 扩代就有登场。在本作中两人统计 新创作,而貌一新地景新登场,其中AXEL的 被绝技 "Grand Upperout" 绝对是吗 / 李进

而非汉MAX和滨轴少年SAMMY、欧 茶板为SKATE, 引更别具特色。MAX抵住 敌人之后的各种擒拿替投技有系列作品中 的最终或主力,同时Thunger tackle 前 +A 是 r 以利杀会纳御的敌人的, 这个角 在维尔属于游戏在2代时的 大突破,正是 有物がななけ便像(赤手空拳)系列角色 英型逐举多样(4)、虽然很成功、但不知为 でを 73m よ人俗声楽法 残今 SAMWY是 年中ADAM的关系,在拥有2 七四名每分中最快的速度与最强跌跃力的 PP - - 82~ 中佐 旅祭道、1年曜天 ケロ

《赤手空拳 III》 1994年,京创的确立的动作者质为效

已经达到了颠峰时期 "各食天地2赤鹭之 おしよ及(根が新物か)第四級基度合計 明被四门广大国内玩家的思至不能再购思 的由於提出。而《朱丰存集》系列也在专 特了全新的六键手柄之后再度上演。从函 而利系统名样性宪设、达到了前所未有的

首先就是全新人物以及多名隐藏的 色, 正经的全新人物有两名 ·名是在最 初的码人名单之内的ZAN,而另外一名就 是胡欢中某个BOSS手下的袋鼠 名。直接 击倒BOSS領下被無效可以在之后的政关 中使用、或是通过秘技直接在最初使用。

日 吸袋和名叫MCTV,而改多物的袋和名 OUPCO :含主意,虽然袋就是所有动作完整

游戏秘技 ■PLAYERS數量增加

在OPTIONS感面中将光标对准PLAYERS 项 按住2P手棒的A、B、C键的状态下 **诗动19年桶的左右键 这样原本只能选择** 1-5的PLAYERS数现在可以选择1-9了

■关卡诜径

在主英華高面接住方向键上和B键的 状态下将光标对准OPTION -项按START 键 这样在OPT ONS局面型就会追加 ROUND SELECT的项目供玩家选择。

国際総合会 ASH, 在打倒作为第 关中BOSS的ASH

之后 直接住A键至函面切换 这样在 Continue时就可以选用ASH来进行游戏了。 SHIVA: 在打倒作为第一关BOSS的 SHIVA之后 直接住B键至函面切换 这 标在 Continue时就可以选用SHIVA来进行游 27

VICTY (ROO) 在标题画面的技住方向 键上和B键的状态下按START键进入游 攻 这样在角色选择时候就会迫加VICTY ROO 亲供玩家进程。

的正式角色,但是是完全不能够使用此器的。 隐藏角色也有两名。其中之一 验护人 **家应该非常熟悉了,就是系列中经常出现** 在关键场台的武术达人 邪恶的保镖SHIVA 另外 人理论上属于接实角色、透型修祥 的ASH 但其整体实力绝对不输保键 SHIVA 也算是个实力派。这两人如果不遇 过程技是无法在游戏中使用的, 但是这两 人的基本实力可以边缘对纽城了王锋的5名

此外作品中A键技能可以定时免费使 用 前前B的技能有升级系统,不同角色对 应的槽长此器都不同。在动作丰富度上史 无前倒的高、但稍显繁琐复杂、有时候感 带反而 0 有简单定用的2代来得有翻。新的 消释分支是一大空破,对游戏的生命力给 子了 定矿 5万、MD版本 '格斗N人组' 的神话就在这部作品中终结。



●洗用相同角色 在主奏单画面按住2P手柄的方向键

下和C键的状态下供标2 PLAYERS 这样在游戏时候可以选用相同的角

色来进行攻关。 ■无耻邪恶秘特

在游戏器开始选择AXEL,然后在新 关正式开始前猛船方向键同时连打A 键。这样在游戏开始后AXEL原有所有关 于A键的技能都会失效。这时再接A键则 会加入 个原地回转的2级突进技+原地A 键技能收尾的连续技 行满敌人可以直接 打掉两条曲、发招时下半身无敌性上半身 仍然有受包判定 收尾动作结束后屏幕上 所有与动的敌人倒绝但不肯接产生攻击 5 用此秘技学数易如反掌。

怀的 游众多人遗忘的 TRIPOTY

突出的娱乐感

模点, 40 类类似的 只配钮的, 改主 要大哥里·是十一比类GAME对空间与 广体中口重要折要求极为新多 所以在 3/パー・一クデ 西石精と 留吟録に 変変的 ₽ 〒 · 里可PSが進井制的年代 F 野・アロジェ多数研察部的体验。生 特里与为再 又梦。 / 杨俊慧校,到居 a - 14 - 14 +



シェヤ からし ・サルコ 人のの位的を 横片 医严蠡 一 對 精带电子槽位 aam 100 记录集中天地之第 但 (64) · 《中国 (41) · (41 NTARET INSTITUTE (一種別 英音 中今 ねいのま いまけ 支勢さら短筋五

(B41) 178万 · 中工作 《日 "之一名为军小叔之之美之所可"。天 大腿: 人名日本 日子氏学的一 1. 独约号与访古西的群并加工者。本作 おおんだとしゃったとしょまたから にきまた こうこう おおお 別外 京都一年日十五五四時十七日十五日

考える養養したカーの強性なら、質 性転換 (水下を終す がらい アラ鉄道 克刚中小大大等 文文大文 模拟药 or mount is the day of お合わさつ こうかも 吸料す場合 一角基



经 旅戏即对开加速零出了七 通星际战争的特有整力, N64 下台独有的边缘抗锯箔染能力 J整个画面柔和亮丽, 加上卡 半本身的无读取流畅操作, 拼 素得自然於便会装广阔的大さ **承景与爆炸效果夸张的射三基** · 覆 · 作为 个智 · 色彩 · 电景电视可读

da ballanda and a h 操作。A. 游戏的按键对应控制方面键 of

以看出STARFOX64的整体政志与特别移 功量卢参考了传统射主游戏的优卢并加 ,,放大 几个对应按键操作中,包括了 职主权机力直接要换的系统射点键点键。 这个母普通的射击单位如果进行持续技 下贮活、便可以实现额定数人、之后进 **听锁定常射攻击**,作为肋大准确性与高 政击力政主方式, 这个设定减少了对应 性射主的激度、其大大提高了射主盾点 目标的爽快 而B键测点接负责了类似传 华200年苏汝中的爆微攻击,在自己最 危险的引列发动起斜 保险 的作用。 於了这些基础移动与攻击操作之外 為 戏还设计 7 左倾飞行与右倾飞行的专用 键位 250级 ,除了能够存在利时刻 进行最后的毁避之外, 名为输入同方位 倾斜键位泛能够引发机体验转,只开始 曹 ニューニアスウェ・提出ロビコ が初級電射攻主 義后 游戏还设计了 跨回 8行, 在空间战中连续不断的回旋 飞行可以为自己自选出更多的追尾 白机, 就是这有限的键位设定组合。但 笔现了在常合理有效的 5 台操作与名种 攻击方式的组合, 笔者很是佩服制作人 宫本茂大师的系统控制能力

放战的内农中显新点, 6. 干燥室

审 E行员FOX领军的联盟军用为了字市 的和亚而不断与英格力对抗 而NB4本 身的卡带容量问题似乎难以勾勒出如此 无久的宇宙空间场景, 但游戏本身的两 **金海桑塞外部直接打破了玩客的这种好**



超越机能的制作

深刻的印象。

这些游戏场景与放射单位部选出的 亮卢都充分利用了N64强大的3D建模型 构建新力与穿出的柔化溶染、将恢弘媒 大的对应,总计属现在证金添前。 与当时 写录风格的飞行模拟要游戏不同的是。 STARFOX64中的敌对机体在体和上和运 型表现为上都超手 般玩家的想像。相 比较FOX机体的体积而言、中型放对机 体与BOSS机体的外现设计充分体现出了 健康 大学の学長ま 共計する大体科



敌人的攻击方式与对应打击位置和进行 7.15约的19计安排, 力束体现用证安点 点击破,最终在高难度操作下进行完美 击杀的责快。STARFOX64这款作品的名 纯程发展也是在基了特色、作为一款30 飞行操机游戏来说, 开启隐藏场景文样 的行为还算比较普遍,但具有多线程则 情发展、牵扯到如此众多不同的对应场 景秋 车属特色了。从首话开始,如果保 护女者權并保住老債及穿过問段路站水 而所有的洞的话便可以进入右约进程。 并在之后的众多关卡中可以形成连锁的 多支续变化,无论是中间将特定BOSS よ政、或是保护計基地被權效、又或是 例如在三條海越那清格海南指示灯全部 击破等等都会有对应的支线进程变 17. 这个参考了动作游戏多级讲程的 制情推进方式上游戏的内容成几何倍数 的广风, 如秦玩家想要将这个经典作品 中全部场景都体验到, 0 必须要进行多 高月对应性的挑战。笔者曾经就在右线 B.情似种母躯不被击落上费尽...力. 但 当真上完成任务并进入了从未进入的游 戏。城时 那种成就感也非其他飞行模



密性已经达至了维得的高度。而游戏的 累一个等点体现在了新设的名人对战楼 式, N64平台可支持4手柄操作模式的硬 件优势也在这款游戏中体现得淋漓尽致。 在STARFOx64的多人排战模式中,N64 强大的同时处理机能支持高面积分割品 战, 与初心中国数多, 与人具其先系 资 何五在同一场景中自己的敌人有 个, 在对战中每个操作者争当王牌飞行员 的竞争高!在这个模式中能够得到最大的 体质 在这个作品模式中、原对中各种高 级回转系操作技巧与精确的银定射击成 为 不致以到 不 不 建 天 全方 美 円線性



with a med dat and miles of

故部利用自己高超的同转移动技巧,只 要在自己的画面中最终捕捉到朋友机体 的身影时,那种瞬间进发的激情令笔者 至今难忘。在当BTPS平台与十星平台为 市场主点的特定背景下。单人游戏方式都 渐成为了游戏种类中的主流、而当笔者(4) 乎都已经习惯了AVG、RPG SRPG的 人卓荡后。在N64平台下与客位朋友进行 的这场"王稼机后争夺战"不仅体现出 JN64平台精品游戏娱乐性馆 的作品开 发方印, 更突出了玩家与玩家之间这种 真切交流的宝贵、在当时的作品水准。 本作的单机模式已经被制作得折似平等 英的前提下仍然将多人模式制作得如此 超凡脱俗, 如此的充满枝巧树彷徨。这 不能小说是狂天堂会社认真严谨、并始终 贯彻游戏娱乐性至上开发原则的体现。笔 者的至今日仍然难见到将娱乐性与探索 性结合得如此完美的 4行模拟作品。而 在结構之前 笔者已经得知NDS平台已经 2. 布了STARFOX.E 统续性。 心STARFOX64 的胡蜂素质存前, 笔者相信这款维作的案 质会令每一个曾经接触过STARFOX84这款 名作的玩幸 盖著的, 让我们拭目以待 STARTOX的文 如蘇黎吧 一文/大桥

式,但戏剧绝对县最富者现力,最能增越人 心的艺术之一。只有戏剧才能将精彩单价 的故事展现得未满尽致,当人们欣赏一部真 正戏剧的时候, 精神会不由自主地游历在剧 情和人物之同……一切据据人独宫有册引 力。今人推不住房室苦紅或具谱飲润下

戏剧也许恭不上是最好的艺术表现形 由一群有着翻明个性富有创造力的人物 因为这方面的交代与描述太少了。这 美演绎。这部游戏人物虽然不多,但一 个个恰如其分的表演,不禁让我想到了 剧院舞台上的那些角色们——他们是那

Issac的疯狂、Trevor的正直弄放、Julia 够了。Zead的阴谋贯穿全侧、其实 的温柔, Zead的阴险, 这些都得到了完 Hector从头到尾都在被利用 我们不 话能铅、但更多的背景与隐情藏在背瓜、 需要我们自己去想会 去探索、要知道。

的仇恨、嫉妒和罪然——切藏在人类 所组成的。而在"集暗的诅咒"中, 点我承认,但我认为虽然少,但已经足 心中寒暗的东西。Hector最后放弃了复 仇, 也就摆脱了这份诅咒 - 他放弃了 的是自己内心黑暗的一面。所以才会摆 得不说这种构思确实出人食料,虽然对 胎被Dracula附身的反运。这里要再一次 提到他的物甲 他的物甲是黑色的,其 实这样安排的用意是提醒我们Hector的 出身是Dracula的仆人——从另 个角度 来说他是恶魔。但我们同时也应该弱心 到他些上续甲的图像——来朗与黑暗夺 织在一起,这体现了Hector内心的矛盾 与复杂 黑色是伴随他一生的诅咒。而 摆肋黑色, 就是解放自己。其实我们每 个人心中都有着这样或那样的黑色,不

果42

说到这里我想我们不得不谈起来庸城 系列中的其它作品了, 看到Hector的性 格至少让我想起了Alucard 同样有着 恶魔般的出身、同样穿着黑色的铠甲。 心中間樣有養浓重的黑暗顯绿。他內心 的挣扎, 他最后的成功不一样也是摆 脱了弑母之仇所带来的黑暗诅咒。抛开 "月下",我们再来看看"晓月",来 须仓直自己作为Dracula的转世。只有战 胜自己心中的黑暗才会摆脱宿命,而到 最后更要自己打败黑路的象征——渭沖、 才能取得最终胜利。其实我们应该看出 来了。每个黑磨城系列都是以黑色为主 题的。恶魔城是什么?"恶魔城是 Dracula内心的写照, 是他黑暗力量的产 物,恶魔城的天空方圆几百里都是无尽 的黑夜, 而吸血鬼作为黑夜之子在黑夜 下会拥有无穷的力量。" 哪一部恶魔城 不是以这些为背景呢? 而每一次Belmont 击败了Dracula后。伯爵不都靠人们心中 的黑暗复活了么, 当我们每一次打完黑 魔城后,应该记住的不仅仅是主人公挥 着Vamptre Killer的英姿。同时也应该记住 人心黑暗而所带来的诅咒

人、背景、剧情、音乐、主题样样俱 全的"黑暗的诅咒"是一部动人的古典 戏剧。这时候静下心来。你可能会发 现 恶磨蜮的哪一部没有能当时变说 丰满的人物形象、华丽的背景、跌宕起 **扶的剧情、动听的音乐,以及丝丝入扣** 的主题呢?回顾1986年以来的恶魔城系 列,我可以更坦然地告诉你,它是一部 戏剧——准确地说应该是一部还不完整 的史诗般的戏韵。说它是"史诗",那是 因为将所有的恶魔城游戏联系在一起, 你会发现这部戏剧有着绝对吸引人的各 色人物 历代英雄、敌人反派一个个性 格鲜明。一部部剧情单独看也许称不上 精彩,但合在一起绝对称得上"史诗" 两个字。说它"不完整",是因为恶魔城 系列在不断推出新的作品,每一部作品的 出现都会为这出即日增加更多内容。我 们可以看到。在每一个时代,恶魔城中 都发生了一个激动人心的故事。这些故 事非但互不冲突,而且还有这样或那样 的联系,这些使他们成为了一个不可分 割的整体。西蒙、祖斯特、阿鲁卡多、 家妮亚、拉尔夫……他们是每一作的主 角,他们之间也有着这样或那样的关系 有的是战友,有的是祖孙,有的是母子,有 的是情侣 ·但他们的敌人只有一个: Dracula伯爵 他们战斗的舞台也只有一

黑色绝对是最有魅力的颜色。舞台上的 入微。 写布永远是那一成不变的黑色,没有人 如道它后面掩藏的是什么, 也没有人能 受料到黑色后而会上演怎样的热烈激 计新统藏在黑色的沉默之下,令人浮视 暗的诅咒"这部对中, 身套这两个职位

参鲈、忍不住要去揭井無暗探询一番。 豐雞是名为"恶魔城"的游戏。

1986年, KONAMI排除了我们一个 境影的开始 永不过时的吸血鬼题材。 胜当时来说较为华丽的画面、简洁明快 李楠作、相当丰富的RPG要素,这些令 人们在心中记住了这款游戏。而历经 FC. MSX, ARC, GB, SFC, X6800 PC-E. MD等诸多平台后,我们在1998年 **森事?是初的经典"月下夜领卖",而**后 PS281代到来。"无罪的双息"的发售更 是体平魔城那礁丽的世界更丰满更立体 **走见现纷牧们,再及至去年年度"黑暗** 的诅咒"的悄然降临。回忆"恶魔城" 2个世展历程现在看似与文章主题无关。 不过我此时只能简单地解释为恶魔城 襄烈的每一款作品不是独立存在的, 它们是联动的、互补的、缺少他们中 到神圣的教堂,从诡异的亚空间到绝对 情我们知道,Dracula的诅咒来源于人们 的一个就如同缺少了整个恶魔城世界 的一个重要部位,就好比——请容敦 生素个关子。

在越来越多的人把游戏比作电影。 **与游戏也越来越具备电影气息和元素的** 今天, 如果要转以另外一种艺术表现形 武夫形容"黑暗的诅咒", 我会欣然且 超然地选择——戏剧。我可以很自豪地 "無暗的诅咒"具有戏剧一切的 賽業, 它是 部精彩的,以黑色为主题 感觉,令人马上想到 的古典戏剧。

我们的主角Hector,拥有一头潇洒 命之战。这样的房间, 的复发、清秀的面庞, 以及绝对令人惊 得的身份和极为坎坷的经历。身为世界 二仅有的两个恶魔精炼师之一, 他居然 背叛了恶魔城世界的主宰者Dracula伯 题, 放弃了自己的力量和地位一 同时 营拿的还有屠杀人类的恶行。他也为此 付出了代价,他的至爱Rosly被另一个恶 魔睛嫉稱Issac害死。在游戏中,支配主 多的交代故事,但一 角行动的力量正是黑暗的力量 复 部戏剧绝对要有精彩 仇。如此的刻雨、如此的叙述,使得 的剧情。"無暗的诅 Hector完全可以成为一个不亚于哈姆雷 艽"要糖被称为一部 等的戏剧主角。在一部戏剧当中,人物 戏剧,有人说它在剧情 マド用是至关重要的。一部好的戏剧是

黑色、也许算不得最美的颜色。但一样活用活现,他们的表演是照样细致

与化妆。一个形象的体现是要这两种实 现因素配合的, 一部好的戏剧是不能缺 少出色的化妆师和服装师的。而在"黑 的就是画师小岛文美。我相信任何人都 而当黑色与戏剧结合。我们看到的 不会怀疑恶魔城那唯美的人设,Hector 那身黑色的拥有华丽图案的盔甲就是最 有力的证据。 势根、在现实中也得难有 部戏剧中的人物拥有那样华丽但又与 角色十分贴切的服饰。小岛赋予了人物 共同的特质 ---古典的美以及高雅的贵 台下,一个交响乐团随时弹塞出的美妙 据气质, 无论正派如Trevor反派如Issac, 无论你对这个人物欣赏与否, 你都会尊 **冒和认可这个人物,你都会感受到这个** 人物身上的气质。这也是这部游戏能成 为古典戏剧的重要原因之一。

不过拥有鲜明的人物、这对于成为 一部成功的戏剧还远远不够,舞台背景 作为戏剧的另一个不可被缺的因素,应 经典的恶魔城

一外每一点部与故事 配合得相得益彰。游 戏中Hector与Trevor的 对决发生在一个锁着 红色插鞍的宏大厅堂 中、只是单单看这个 房间,便给人以非常 神圣但又热血沸腾的 这里必会发生一场宿 正是戏剧中表现决斗 的舞台。

戏剧是以交代剧情 为目的的, 剧情使得效 剧真正有血有肉, 剧 情是戏剧的根基。一 个游戏可能不需要太 方面做得运运不够、

直正的控制是不会把一切然直接告诉你 的。熟悉系磨城的人越知道这个系列的 说到这里不能不得一下戏剧的服装 另一大特色便是杰出的音乐。在这部游 建中, 这一点得到了完善的继承。 徜徉 在黑暗诡异的城堡中,耳中传来的是典 推肃稳的古典音乐, 在山岭上奔跑时, 提出的节赛则保持着Hactor的脚步 在 与死神对决时,那种曲调时割提醒你此 刻命卷一线···这样的组合是天衣无缝 的, 如果不能一个人单独来享受这些苦 乐, 我中国不证这部游戏, 在我看来来 乐是绝对的。这一点又让我想起了戏剧 另一个重要的形式 歌剧。在歌剧的舞 **丧乐是交代职情和供托气氛的言职手** 段、身着华美服饰的演员在天籁的伴奏 下纵情表演,就如同我们面前的恶魔城 人物一般。

屋命— "黑暗的诅咒"的主题-终于谈到了我文章的另一个主题。在体 会过整部游戏的意境后, 我毫不犹豫地 将黑色提高到主题这一高度。黑色、夜 该引起我们的重视。在这一点上,"黑 的颜色 黑色,Dracula礼服的颜色、黑 暗的诅咒"同样也做得相当优秀 从阴 色, Zead (Death) 的颜色 黑色, 诅咒 晦的城堡到峻峭的高山,从古老的小镇 的颜色。是的,诅咒是黑色的,通过剧



20財産館。

如果你认同意魔城系列是一部史诗 粉的食制, 你就会理報到 将一部作品 都是这戏剧的一章或一节,单独拿出来 东西。在这个理解下, "黑暗的诅咒" 若作为恶魔城这部大型戏剧的 章— 46: V ≥1 do án large ?

系產域 这些战斗的主要也只有一 上去略要变兀,我玩过后对他的出现感 斗。他在游戏的最后说 "作为时空旅 Zead、阻止Hector去找Issac复仇么? 到莫名其妙。当时得不理解K社的用意 然而当我构思这篇文章时。我突然意识 到 -- 对是 不能没有现在、对于改部 游戏整体而言, 谁是观众呢? 自然是我 虽可成效但还不够嚼头。只有在品味每 约这些玩家、当我们开这部游戏的时 一章的同时联系整部戏,才能悟出真的一笑,我们不能改变什么,明知道Hector 重新开始。"我们何尝不是时间旅行者, 的行动会令Dracula复活但也无能为力。 作为独立的一部剧目可能略带单推、但 这和他、Sant German是一样的。他是游 证着 个又 个的英雄击败Dracula。而 黑暗,取得围满胜利。 对甲的"邓众",他和我们一样知道一 文章的最后让我们来体会 下Saint Traveller——时间旅行者,穿梭于恶魔城 我们能参与剧中但不被允许做任何有实 皮上赫然印着 Castlevania。

行者, 我看待明天的眼光略有不同。时 Saint German实际上成为了我们之中的 间的潮流最终将会趋于稳定。对于我来 代表,他的存在和我们一样,是恶魔城 说, 我会跨入未来去见证一切, 在 Dracula君主和人类之间将展开最终的决 也告诉了我们这些现众 个道理 恶魔 战。也许,他们会记往你。也许 切挤 城主人公的人生经历,是我们无法改变 不也是在玩着 作又一作的恶魔城。见 己努力掌握自己的命运,最终才能战胜 当我们看到黑魔城这一戏剧中的"黑暗 切,但他不能改变什么,他是一个Time 的诅咒"这一节时,如果有 个机会让 却发现手中穿线多? 个剧本、黑色封 German这个角色,在游戏中他的出现着 的时空之间,见证众人与Dracula的战 际意义的事情,我们不也会试图阻止

整部对象的景度,同时他在游戏中的话 的,也是无法帮忙的。人的一生只有自

写到这里, 我不禁打开自己的PS2,

口文/朱霞明



问春常人、如道海棠依旧。如否?如否? 点多级肥红槽"。 (安 季清順)

我从未想过自己会将 (功夫) 打上 抗器的即时存档功能,那也花费了特近 --- 有二十个分钟。而这些仅仅是归因于 我的无聊, 伴有那 丝对过去的回味。 虽然最后换来的依然是索然与无味。记 亿里的种种, 总是缤纷五彩, 而真正重 拾起它们的时候, 才慕然发现一切早已 影、双剑合带的赤色要塞、纵横跳跃的 都曾是我真挚的玩伴、伴随 着一段段的打机佳话。或许,FC本就是 属于童年的时代,即便我现在如何的怀 念,也不该再去追尋什么了。期待幻 模, 改等泪水, 早已和那个年代一起打 上烙印、尘封于时间的尽头。支离破碎 於点滿往裏和音雜, 也再踏捉捲。

里,MD是陪伴我时间最短的,短暂的_ 苦、相对于SS的游戏所带给我的甜更形 人对推的竞选,AVG感受 个月里我领路了它的风采、然后离别。充 成了一种鲜明的反差,这也使得我对土 静夜探索的孤寂 那段 斥在这段日子里的,是仅有的四盘卡带 28. 特理、佛路白书和梦幻模拉 幻模拟战,可惜不断丢失的记忆 肖接 游戏理念。接触的游戏多了,也就添添 相的打机,重拾童年的单

"昨夜雨就成碟,浓暗不凉残渣。"这一减了我的心意,而直接的结果是传魂和一了。购买GBC所追寻的就是简单的休闲 商白的受宠、其真切的表现便是亲朋好 娱乐。所以常伴手边的只有96'格斗之 友相娶时度人的快食。也正是白那饼开 干和牧场物语。刚开始真的锁担心这小 清失,偏有几个似蒙相识别早已被其名字 始、我对格斗游戏的攻守平衡和系统判 小的技健承受不住我的蹂躏,好在任天 后无情的序列符号所改变。一页页的。 定有了初步的了解和心得,后来的 堂的产品质量确实不错。按键久而久之也 我看到的都是陌生的小编。我邀寻着熟 100关宗成一个参阅、即便是依靠着FC棒 KOF97生涯也正多亏于那段日子的格斗 越发临手。"96"的八神还打出了100ht、 悉、寻觅着那些已为过去的名字 算

而感到遗憾,但更多的不是为了其上面 是有些唏嘘。 的那些游戏, 新是因为那台主机, 这使 得我的家用机更新上出现了一大空白。接 苍白消廢。起朝导师魂斗罗、横版始祖 回开头的话,入主的新贵是世嘉的土 沙罗曼蛇、崇尚内斗松酿大战、疯狂搞 星, 我也从此一步跨进了次世代, 虽然 实热血系列,还有一天三遍博机的赤 到现在我也不清楚所谓的"次世代"到 我向罗殆尽。正是在这种 辰代表什么。游戏容量大了、画面好 了、音效强了,D碟的价格相比卡带远远 加明确了自身的游戏喜好。 便宜了,游戏的数量自然也就多了。投 入的时间长了, 而我也不觉的沉迷了

到普班了, 学习的环境变了、身边的同 学换了、心里觉得不舒服了、性格孤僻 时光悬无情的,而回忆总易被渲染上 级、游戏的封印也被彻底的解开,但有 FTG融入小型实用连技描 种种美好色彩。在我所接触的家用主机 华东西却已经深印在了心里。那是 种 测对手心理。RCG享受双

星总怀有一份特殊的感情。 抛开人生诸路上这些小棒折舆谈游 游戏, 攻略杂志填狂购买, 战2。虽然我想将大部分的时间投入于梦 戏,应该说土星让我真正树立了自己的 破关数量直线上升,好友

上是没有理由不去喜欢樱胧的。绯红色 多少人来时神采飞扬,去时面有菜色。 的景情、迫界干战场的和平、浪漫与温 修 编》与谈行 一音塞总是名誉的。而 一量。至今校友相见仍不争惜 "直想再 釋改正同了这场梦。青春的梦也总是易 體的,就像那时的我钟爱着〈橙路〉,即 便能量也可以聚车一个小时前往书摊,而 现在翻(蒸煮100%) 起春无棉带、栽茶 认无论而风还是情节安排上《草》都要 买完全是樱战情绪的酥绵,是无法忘怀 比(橙)更为细腻高杆,但究竟找不到了 当时的感觉,只能慨叹自己不再少艾。 GBC的出现完全是为了突破高三的游 戏封锁,在高压统制下游戏的道

路只剩下了一条,有时想想玩 惯了次世代却一下子要去接受 GB的黑白和重影真是相当恐 怖, 犹豫反复中幸好GBC出现

篇风、黑风、黑风、黑风 经水、黑色七 了吧。过去的就让它过去吧…… MD的失势全因有新势力的入主。不 月后GBC宣告完成了它的历史停命、到最

> 高考结束后迎来了PS的年代。那是我 最后认真投入游戏的时光了。其时士里 P.广. PS大作如山压倒, 各类杂志上出现 大一统局面,其直接结果是PS经典游戏被

大作充盈的环境下, 我更 发展出了自我独特的游戏 之路, RPG开始倾向于体 成绩下降了、学校请家长了、从优班转 味剧情的魅力及物品的收 集, SLG尝试灵活多夸的 战略战术,STG自彻高难 时间里真的是完全地放松

纯快乐。其后PS更陪伴我进入了大学宿 会、当时带去了一张KOF97。 却不曾想 开始划分出了自己所喜好的游 以此便利起了校园97之风。先是三两 龙拳型、也就对应出现了自己格外喜欢的 人。后是一宿舍、再来整楼层、遍布全 游戏,其间的代表便是樱花大战。现在想 校园,而作为发起人的我,更被冠名为 来,对于当时处在青春期的我来说,基本 "纵横校园无对手,轩辕雪出世圣人", 一时定漆所到之处。接机息武、蜂茫无 切上几盘97*

> 出于PS的成功和其强大的软件开发 商,在次世代主机里程选择了PS2,不过 DC知更早·培讲入了我的收藏。DC的既 的过去,DC给了模战一个完结,我也凭 做这休止符憑下了句号。其后有了PS2, 但忙碌的大学生活已将我和它隔开, 相 顽无宫, 渐行渐远, 只剩下遂年过节才 会摆出来机

静静关闭了FC模拟器,空度的感觉仍 然充禁心头,随手拿起了身边的电软。 已经三年多没有买过了。我不知道为什 么今天会买,曾经熟悉的杂志带给我的 却是不熟悉、那些耳熟能详的游戏早已

'元言独上西楼、月如何,寂寞梧桐深 统领清秋。剪不断,理还乱,是离愁,则 是一般滋味在心头。" (唐五代李煜)

> 谱以此文纪念那些曾经的游戏岁月。 □文/前科







结还要追溯到KOF98 时代、茅附的RALF 无论是帖立C哪是下 難C的牽制到定提

攻治后就能争对手令无语宣斗主、语言 这么强大的基础宣告材料下 配合缺价 P. 用P京押审制、配合官大器P的空中的 **制能力、以及業底D 禁灰C的对于原则** 效果、組合購入指令投等支撑使足以应 础政击性能的强大发挥到了模数、虽然 在面对一些道具系角色比较苦乎。 黨使于最力角色之對。如今在KOFXI中 的NALF在增添了丰富的最密打造与高威 力打击连携后、仍然将传统的C京亚力 表音保留,也许有一些老靴家不愿策 认,但的确KOFXI中的RALF达到了后来 中最强的性能、若不是冒为本作超强性 能角色如林、RALF非被重要被书子、省 条。**皮肤中场基本上**热制才介绍的KCBMA \$MALF用法相同,但角色本身的指令批 制定原章体正的更近 SKOF2003相限

被被推 特裁者 安部指令 **各注** 。主接 AORC连打 屈死的手以及起身以。 達对空突然发动技 ※ 5 年 1 hbm。 ★ 数 2書力A或C 対空技巧、具有物冲判定 ※ 82 4 4 6 に 対応・成本の対抗

起之条 21412366或0 英进打击超差 连续用键 100000 Z 11000

具有打防效果(发动腰间具有剁体效 果。受创无视仍然保证背投判定发动》 联入攻击与C、2C组合命中对手后,需 消, 之后跳跃236A OR C. 攻击威力十 分可規、RALF網B发动为下級、D发动为 中段、在击打对手换人瞬间、与压起身 时也有不俗的效果。本角色切换角色演 推動图、算要比较大約一个缺点 (只能 **维典尼了……**] ,以大提自己为例、由 生、所以经常选用RALF、但经常被高引 的接人组合连携击进…

色海猪魅力的基业 色在LOF系列數代更新中从来没有改变 的打狮风格,就算在有機的新技出 THE RESERVE OF THE RESERVE OF THE PERSON OF 額、保证了这个人间型角色固定风格 的形成。也促使众多热爱这个角色的证案 在整行KOF中一直要持。CLARK这个角色 主要,这就保证了此人在快速打击的压制



医有形干骨排泄的补偿部 甘水 鱼鱼

開等,CLARK的空中打击能力还是報道 性人。本作中CLAW的知可以在命中对

系统 623A域C 主力对空投 2 未被 623B坡D 碳的接触胶、施那克干输入

2 条技 41236A或C 主力单面打击后参与专家 技、通常C-68近张细维入

手后进行指令投与站立C打击择。这是起 身似主力区划界、一定要学祖。其次 **内能身致防能力也很能人,也是怎么** 拼的一种选择。角色本身站立座侧线主轴 作者造常有模型的先套能力。福介任何能



財的非財無色 TT IN 125 " By Do sa

操作主轴方面也与KOF2002大致相同。没 要集中在跳跃C的超强压制地画能力与正 遂向打击性能。由于压制能力过强,且 如果敌人在地震状态下根难目押到新证 逆向打击横性、所以裸容易造成破防效 推進行立BX2-28-41236A或組系连接 强力效果。WHF为了健止对手与自己讲

٠

行新空兩拥有空中裁击能力越 等的空中無量攻击,经常与跳 跃C配合对手、除了先手进行

, ※接 41236A級C [推測打击专用。并具合 2 条榜 | 63214A或B | 政道移1500 #

,冬枝 4274至08至77 金打技巧得通背投兵

超全技 235236A或C 突进性质行击组长

63214A特殊 松手后具有中段破 **撒碳酚性能,除了对手起身时强制择输** 入之外,抓住机会进行中距离牵制效果 也不错。空中214A或C的层跳跃反击能 力模强、对手如果贸然跟进后跳中的 WHIP假容易被此技反击得手。角色本身 2C的防空效果器群 对空很有保障



THE IGNIC OF FIGHTERS X 技能家

D唐2B城D

成D后2B成D

经典连接介绍

中進星的對應移 而2B--2A后如拼後Bix

个恐怖中段限化技、对手一具會中也可言

经典防空技而很难让对手从空中发动 如今會會看已都具备了打造場助守

这样活品展展 压制会中意识是不错的 守方面只由于本角色拥有2营力的能D这种

置穩定的能力, 角色实力上架

中中市具有清楚以及

SC连续拆接



海传统联合而发动独立历史中的强 1. 角色本身的接巧性能也进行了比较

灰的波动,首先是对空能力的相对形 · 康州了上升岳这个传统员无故判定 时空被污,而只保假了潜窜强击,但 **三者。從非創放巧方面本角色依旧在** 4. 不但攻击判定发动速度,而且具



定的半对空效果,COLNETR能力一流。配 本基督事全最前空中提具。TERY的牵

憶強传说系列中、怕是很多KCF老玩家

動能小角色都有些標不清头輪。実際

海今日本面上对法中这个各色的出现需要

考之案的、原因在于其异常强大的攻击

#常在对局中可以发生气势压胜的情

施蘭变化LOOP压制,任哪个性能强大的角

玉制能力的強大,本角色更配备了MAX指

今役破防以及高減力打击MAX技。在維跃

持续压制以及地面牵制有利的前提下、湿

宣在號入或对手迟疑的瞬间输入MAX指令

區制能力弥补了自身防御能力略差的缺

角色本身的破防能力也是格对突出

这个角色压制能力的强大主要集中在

19 to broken con-

STATE OF BUILDING

是十五次连續主張作道。 ·殊技 流C, E 无法标准 * 時 236A成C ・アキー 直集 → 条枝 214B返D 中段打击KICK | 100 mm | ✓ ## 6238 WD 対空效果并不佳

2 条格 | #288 #0 Feet | 中力地面強縮收縮 #0所688前D in A 技 2382368或D 疾環接及连續用技

经典连携介绍 ±668 €D

生。破防连携方面仍然保留了从下的扩 **罗斯约28—2A—3C—214A實際茶款額約 火成力运物,是批场作地度很高信息** 細熱能皮供皮健康、由于4123的#D油料 依靠这个技巧进行SCCOMON连接,维约 稳定性更高. 或力也很有保证



被撤棄

· 神技 38 下段₩批技 M 技 前20中3C 物种移行技 1 校 22 ∠ 掛枝 236A 歳C 主力突进打击

、茶枝 Q中214A县C |空中央最技

29 x5技 632 45AECEA 突进乱侧 始必持「22CDE后安」中書或力學理

中214214A度C 新水林 22CDF后 | 網接数型特盤機 214214B或D

· 本提多「中央社会」中国教徒 6321463214E

经典连接介绍



初高 需要长时间练习常假、场面连接 方面一旦第D命中对手,则可以输入非视 養連携(例如G-236A等)以及高減力能 续点押张舞。2002后由可实观乱舞连锁。 但乱舞输入难度仍然很高,也需要长时间 **集习,除此之外本角色在中远距离牵剔时** 39的下段强扰能力振强,应看准机余骤就 使用。角色特有的經合按價有成力,特別 是下段破防组合,一定要拿握。



强力能力现角色、如 今已经或长为KOFXI

信令的企宣書已经具备这样可怕的防御与 进攻能力。虽然没有了空沙尘这样的下段 自动推消高能力收属技 经由于三空市的 出现而让下段20后续连续变得更为容易发 动。操作稳定性提高了很多不说。攻击就 力更是在基础攻击技中列为前席,联跃攻 言中全家署无论是帧C或是缺D性能都十分 ~ **国会中对手后,后统约☆C旅勘专 加州市**, 居然还保证了两段之后仍可抵 造成美物取消的性能。如此便能生了一个 无论下段邓打击或是能入重攻击中段打击



福后给安定的恐怖角色。融入打击探车 由威力之高。操作之简单几乎让我忘记了 一个雪力系角色,因为站立C两段可抵 演的性能、獨气酶完全沦落成为防御空

2 条技 2 2 力89 成D 超主力对空档 2 / H () () () () () () ()

2.条格 |4m 为68级 |下段等击档 必条柱 214A#CESS 主力后能连续 知必特 2362368歲0 対學以及连轉原組必须



MH1

省一直食物着非常 由于基础攻击性能

极强所证一定基定在条色体名的前 航客服万能角色的风景,但主能宣訪者 新仍禁比较老阳、没有大约创新。 便在 主力泰別技与打會连機技業校 (296A) 之所的变化却更为丰富。在直接地高进 波中域加了塔蒙中最与下最端的技巧。这 个被巧的增加让本角色在被巧抵消居可 手握直接景化、保生为持续压制提供了

◆人感到高兴的是、虽然角色主接 打造风格没有什么变化、但草菜家基础 下推缴的技巧有了重大的改变、类似 28--2A--33--238C质能连接这类特巧的 证。就派2C依据是对下判定组级强力的 反制武器、會中地區數人后的新建築機 发动施便、攻击威力安定。帝制被中草 速。命中对于后即侧、在牵制战中能常 由基础技派消发动就算对于物椰了业能 **等提級获取有利局面,为持续压制提供** 了基础。在几名李鲁色都有一定程度到 **耕的同时,草推京的总体实力还是可以** 中域能會清潔的。

边路技 空中20 超走力空对地压制技 ∠ 系技 236A 主力近距离牵侧技

Ф83214А 2 . 05mc . 35 . 14 15 2 条接 121602214B#D 店鋪接

传、约8点D 标准与 2条接(1)中A 后螺接

を乗技 (1)中の 下級思察技 2 条技 236C

必条技 214A版C

2 条技 | 2360mD后8mD | 主力浮空连携技 ・ 後 101. かよさ(三田崎 12.88 - 本枝 [236236A章C] 東東及海南田郷3



个牵制性能视为优越的技巧。

同同) 实话说, 与他 数次次多代KOF都无一條第 但八輪 波动牵制为牵制主体, 重鬼嫩烧为防 防多段连携为近距离破防重 的框架,可提供是,并色本身的被 建建物的ATT | Internation & 以一



个基础收会成力具"基花"两省所保证 宣在削潤中、本作中的八种產基礎招數 性能也未重新提升、首先是近距离C 5AE維只能连接關系 普通必系技括准 不能,简样2B—2A—5A之后也是如此 运输让角色本身的爆发力有了局限





票移动系角色 KCF2002中臺灣除鄉 票、等动系角色之

上下没有城行大的任能削弱,更恐 是本角色拥有了KOFXI全角色最为 **力的前御原队长艇杀。基本上使用这** 个角色的玩家都必须将趴长搬丢的位置 让蝴蝶工,原数就在于2382305的细胞无 **戴刺雀,近似乎无理的对空性能以及裸** 新性龍,更重要的是这个私长超杀的或 **被为添作。只要对于致入被新空後**



个部件能力与论会水准种特别是。

实在令人胆寒。更可怕的是,包括准角 色的指令投,多数角色的浮空判定换人 追傳都能代入到这个队长継承、職動分 能力之強不言而喻。如果对于一个反 整力超快的麻工使用者来说, 基本上 是到等了敌人就来的权利,这般害害

0 W 1 0 A E **特权 48.** 4 · 神技 236A成C 主力學等进具

, 华枝 632146A或C 破防指令投, 命中层 能進行。C后续连持 · / 校「736837'4A#C 好專來並及這機用起。

的存在而有所保证,空中截击方面角色 本身的部D依旧性能强劲、新空性能-流。朝C的对下压制能力出众,是主对 地震连续的最主力能平被。本作的会队 施人等推到于八油客设施由提升了业务 成力、事况而是会中之后的各人报道给 作得要熟练掌握,力求英花命中后能够 代入或力更高价值人等值(以是必须是 备换人后快速打击浮空能力



广范裁判定位集体回疗在的食鬼暴鹿。

	8	能表
販売	发动物令	香油
8.4	1.5	29 g
維技	空中2B	皇中野中教學明督、4428
		特殊后推移行成立
	2 A4	"我怀奇" 主英山
,长被	2148	液动反技
1111	GLBA ST	
. 节技	2368成0	空中可发动的移行技
1.0	1,000	Mark Title
√ 单枝	近数#1238A版E	指令校
. 24	632 16371 un	子中門 長年 上接人
	20E 1100	Affin is not seen

中夕枝 201471488D 对下压制起条

用好本身就非常强劲的站C,下C抵消 联联超值攻击以及20等运距南非 被巧、不利时又能利用4428的快速后 操能力保证安定訪問、将这个角色故在 最斯出場豫定性可以说清点。便应斯出 素的是本角色質的能力學者有關、所以 在她爱场前打好优势基础是最终获胜的 必须条件 不能完全被妨碍大的队员





紧陷衬角色出版的 具备一定的实力的。 相要由于並入何讨

任、所以就算对于升龙系角色有所青睐 的玩家也会选择某他一转角角而游做着 **车脚……作为一线角色虽然过于幸强,但** 矢吹真吾作为一个玩家的二线角色镀尔 制使用还是能够体会到一些特省的疾病 首先是角色牵制方面性能不俗,自 98开始就一直保证牵制性能的412368 2D (真甾烯) 攻击判定非常辩禁、每 會暴在中途經濟造成GOUNTER打造並



1. 政防运输的应用在对系中部外安集。

效果明如 就算对手防御不利判定他僧 可以经常作为關化特使用、安無事 \$P\$ 或D的破防效果是这个角色近距窗打 押的命脉,抓住机会使用后,后续打击十 分实事。由于本作小就進度设定非常快。 所位的新疆建皮制与能入辅助技巧的应用



拼放个角色酵牛汤 虽然自身中地距离

使抑病于性能更好的麻工在前兩輪線珠 进一线角色阵营。KOFXI绘了抽拳崩这 样一个机会、虽然能者也不能说本次被 带樹能稳定排列进一线角色之体, 但从 凡佐日本达人的使用情况来看。本作中 的抽卷接基本上将中近距离体术的抽油 与本身一直为据除的中运距离防御体系 进行了完美的融合。如果操作顺畅。很 理有角色能够打破被秦崇宪等的防御



7.本的中还应有下层淋巴点通道点点

在中远距离牵制方面, 214A与C配 合各种基础打击技能消性能被群。在失 手囊油的情况下,天龙的对空效果可以 让智慧就联繫董空中省具的敌人吹尽答 美。就算近距离建受款人的压制、也可 臺灣灣4210末港行快流防空。虽然經濟

A 2 L M2 DA **福台首任伊田** ≥ 英技 236A 主力來制连換用技 。 表技 623A或C 及有无数判定的财空核 ,英枝 或其高的SEED 被助打击,可SC ・ *(マボーナロ* 多まで発表は **マボス級級D 上技空中版、中国距离 45 30 斯空效樂明显

· 夕技 2141238A或C 多段连锁打击超差

就更为重要,下段磁防技方面虽然比较 董王、毎39--2A--286A的打击在成力士 金并非那么黄蓍。更由于可以50290286 对手也会非常头痛。本着色的基础或位 性能甚至不能包于其等。職人打告巡算 斯空能力都有一定保证



		i 放棄
X	发动指令	能 注
	1.4	\$ Ft
維技	68	距离突进打击
15	1.368	20 B 1 20 B B B B
爷技	41236D	中心添高对空主力
2.8	2 14 90	1 1 1 1 1 1 2
本技	421B成D	近距馬对亞主力技
1	FO B VD	5.00
単枝	236A成C	突袭以及地面连接专用
	62 10 4	を探しまえがらして
24	23632148	连携用多段打击接
	24532141	3" 8 or £ 12
		I constant to as

会出现相杀的情形,但毕竟可保一时颜 權 歐歐214A的对下压制能力也很出 众,是非确定可传统的空对地区制性。20 距离打击方面就更为丰富。28—2A可以 1080014000月间的图片体,通过中间 操作简使、基础打击连携地龙的威力可 比一般MAX连续,更是可依赖的地面强 打击连续技巧。本角色首先应在牵制技 巧空中省县的新谱制和上保证安定 差 准机会防反或近距离固化破防



个起诉与牵制性整张体的室中道具。



LOLI曼塔明,说实 个角色完全排不着

身作线路官的非常非常的误量 作为 具在场域的基本技MC循环系统 **熟练掌握之后能够大大旅强角色本身的 李双**选控制能力,输入方式如



而本角色的压制能力大大强于防御 ※力、基度各能力基本上集中在基础等 使搬上、特别是就5的对下攻击到 JC的推提新空能力。ID的獲制空时





度压制能力与责定

道家、在本作中、板跨由膨大大加强的 折距离打提的成力。但客中设施重要的 等的上部技术等的图 12/00/2007/00/2007 不再成立。由于空中建功发动后会有一 应的强度时间,所以连续发动的可能性 被完全打破。如今使用这名角色则要以 经主动的动体的设置别为主,其站立D 以及20的控制能力依旧强劲。20條满能 力仍然保期,一旦将对手击倒则可以发



↑空中发动场波动仍具---定牵制能力。

传完耗费期至指用拳簧化输入, 圖化对 **多后再进行牵制打击,其中配合指令投** 康修成功几率很高,本角色在稳定牵制 等比较完备的防御体系之后,还隐藏着 海南城方流換輸次將便樂院,海縣亦作

"持续" 安中28時20 安中对下给帐论中 15% 12 6B 中段特殊特 1334-16 GD · 朱技 6238版D 对空技

. 条技 214B或D 超元专用技 20 2 技 236236A或C 被助趋条。可SC 1 22 2362-68 超必核 (1)后追加

102 A + C + F + B + A + C + D 183 A · C · F · B · D · C · F and A.C.E.D.A.B.D IPS A . C . E . D . A C . E

-6 A - C - E - C - D - B - D

地能力。C-38后能连携的强大威力等 等。角色本身的基础必杀技量解散量有 限。個數了单數直接2300之外性銀傷不 等。IP:AMC模式医验压制做触样类相等 的压制强打性能。可循这个角色本身的 对密能力很差。唯一的对空必杀被8238 展館没有益確的无做判定,所以不能夠 得生物、依靠强大的压制能力来弥补自 **身防御能力的不足、角色肉身的体势侧** 是拥有一定的特殊防御优势。根多角色



í	体技	空中48	空	ф	13	D)	ŧ7	#	技			
	2	. 364 .	9	A.	Ą	£						
r	单技	2364度(日均量	佐	39	E	A						
		and the same		1					Ä	ß		
è	平枝	214A坡C	*	21	é	及	湮	襖	è	用	铁	
		623wg							檎	4.0		
		523C #5623C										
÷	5.85	61141			1-,							
	1.32	236321AR#D	4	di	ze	di	22	att.	in.	æ	ŧa.	ä

经直接拥介绍

击威力连携就更是不俗、特别是角色代 人要边连续之后能够迅速夺取对手运动 **敬办、以一个女件经母提升与来证成力** 钟的逆向碳阶技。在特殊时刻选择输入 配合成力巨大的地面连携将给对手包大





动升龙系角色. 色素多层被最为1

置。实际上境路会的基础政击能力是3 常强的。我们能开角色自身的必杀技术 能不说。单说角色自身的基础攻击性侧 就会令操作者感觉到角色控制的: 意, 站立B的套似效果期间 中近距1 稳定牵制能力变出。立D的控制范围和 近 20的下段基状范围每户 是可以抵消波动等安定牵制技巧不断图 化对手 抗立C的特徵甚至只让RALF语



↑助室集力与報酬能力級解析就可。

身有着明显效果,就算对于防御抵消波 指由能力下统攻击争取器化主动。就原 加C与前D无论对完建对场都有便经的宣

者並是世格不知NW來稱個作自信。但

希别能力双键的软件、容得到安全的反 面隐藏着极为恐怖的爆发力。这个角色

合非制技的发动。何机找到破影机会-

定置动时间要使,以至于有得多高级运

↑ 度油速速度機、但率制能力使用

朝王推时期、新以

实力仍然强劲、站



-	36	1 50,00
15 殊被	6B	上段 段照档
* 7	46	 段 (相称)
c 举技 :	464A或C	攻击判定持续很长的吸
		入打击
11.0	CLUSATE	私・サナナマを使る後
,举技	236A或C	主力牵制抵消技
100	1 7 48成立	1.左降大級勺收车
上帝技	623B域D	中段技、主力能制抵满技
1.1	LIARC	54 E 8 151
,共枝	412368 WD	突进打击
45		▼版* / 1 可50
聖之枝	641238A改C	超波动技
F+0.	-	京名から報
100	236235E	超高度为打电

击判定保证。在如此安定的基础攻击 架下,即合板時臭本身不裕的升龙、油 制定能量此渐聚,为稳定打掉提供了 維基礎。本角色唯一的暴水是破功能 的女装、打探安室如不一定能够获得 防的结果, 对操作者能力要求很高



MES

	发动排令	新江
177	3	Treft.
+枝枝	6B后eD	后续技
\$ 10		11.12順排榜
,争技	236A39C	
7.45	1468 AD	ME P Step
,张技	2362368100	双发空中道具
- 長	17 1 4	24 46
。辛技	632148 XD	连ຸ 模抵, 身技
3	, a	오선 범기기
65	DIADIAD AD	THE PART OF AN AD AD NO.

判定突出, 无论是前就或是后就第一 何发动破防放果鄂量。波彻的发动速且 进行了保证, 美国有上下集之分, 但此 鴻論人已使報書書被更击。基本上推 中提便高率制使用。地質維持方面无 **低消器化能力都能为优秀、出血当离**额



7 防御能力统和安出的 2 C对去 ★格斗天书★2006.17



罗热潮第二弹!ARE YOU READY?

以华丽乱舞为主题的CAPCOM动作游戏大作《战器BASARA2》终于与大家见面 了。前作虽然以其独树一帜的风格吸引了很多玩家的关注,但是由于在游戏要看丰 **算程度、系统平衡性乃至动作手感等方面都存在着明显的缺陷。因此所得到的评价** 褒贬不一。本作在保持华丽风格的基础上,大大增加了武将、战场、道具的数量, 并且新维了故事模式、大武斗会模式等新的游戏模式。不过客观地说、本作仍然有 不少缺点。虽然游戏中的收集要蒙比前作丰富不少,但是大都只是通过让玩家"重 复劳动"的方式来实现。例如每个角色的武器、防具取得方法都几乎相同,要拿到 低个武将的最强武器都需要打穿大武斗会的100层。可以说是不折不扣的时间杀手。 行在了避免产生结婚呢。总统实验、(比国RASARA)至对在核体责任上仍经无法与 "无双"相比。当然,我们不必苛求所有的游戏都采用同一标准。(战国BASARA) 独特的风格。仍然值得我们去体验一番。

普通政市

建丛田画攻击键。普通攻击的连 维约县名和RL、 不一定是BHLT。因为 マルシッチャ2HTルク的の打数 音 通流主导性战士最为常用的改手方式。 些 一点工程通过中性能积石作为的在 但等数性 等增并且指据实际情况员 きゅう に集立済委备了附帯有属性的 **きは 本語行替過攻击的財奴財新略** サンモ集件。お、電、冰等集件会財務 みな ケ井県吹井ナト、雨光、暗悠度 性に全在第几个特殊的設式上发zh

×键是跳跃键、游戏中的两个忍 者「猿飞佐助、春日」还可以二段跳。 游記之后再按住×键还可以滑翔。当被 敌人使用吹飞技或者排空技打到亭中之 后。还可以按下×铺使用受身、也就是 快速恢复贴立状态。这样能够避免在不 科情况下遭到敌人的迫击, 也可以用来 快速展开反击。×铺同时也是验类键。 在游戏中遇到马之后, 独立按下×馈射 能上马。骑在马上的时候按下×键能够 从以上下来。

固有技是本系列中最独特的系统。 每个武将都初期都拥有2个問有技, 新 着等级的接升还能习得新的周有技。每 次出战的时候,可以法提两个思有转势 备,并且在战斗中按△攀使用。周有转 一般都具有比较特殊的攻击判定以及性 能 在华国有技也能用干地维在普通技 之后使用。并且CANCEL普通场的硬直 时间。活用武将的普通技可以弥补武将 普通技的缺陷,提升武将的能力,是本 游戏中取胜的学馆,

BASARA

当武将击中敌人或者被敌人击中的 时候, 屏幕左下角的BASARA槽划会增 长。当武将处于濒死(红血)状态的时 律。BASARA槽也会自动振慢增长。此 外。在战场上得到神水道具也能补充 BASARA槽。BASARA营满之后按下O 键就能发动BASARA技。此时玩家所使 用的食精进入完全无效的状态。并且使 用非常华丽的招式攻击敌人, 其攻击力 比平时更高、某些BASARA技还会附带 录集的混合案件.

R1键 防御、闪避

按下R1键, 武将会进入防御状态。 此时对带可以防御来自正面的攻土 在 防御状态中推动左锯杆, 武将就会向相 应的方向做出闪避动作。在闪避动作过 程中, 觉得处于无敌状态。连续使用闪 週、可以快速脱离危险状态、在全口流 数或者於人物致人問題的發媒 平主王 田 游览有量相下至外的服 点尔 人 我,你你的婚。我们的'''',你也 作品······ 新唱品牌·黄井井内品框 20 ×8 T.0750FW

L2键 战极DRIVE

4.炒场: 积击图100个数人之后。 原幕左下角的光球對全闪亮、表示針射 可以使用战极DRIVE。技下L2键发动战 极DRIVE之后、武将的移动速度、攻击 **冰度都会大幅度提升、而且受到敌人的** 攻击不全产生硬置。不过此时就格并非 无敌状态,受到敌人的攻击仍然会损失 体力。在战极DRIVE发动状态下使用 BASARA核会变为" 京极BASARA技 *. 其政击力比普通状态的BASARA技能力 要大、具有一米逆勢的成力。

提角回中

在游戏中可以使用去媒样变通畅织 角、按FR2键或R3键能够让视角复新 会到 距离的正层方, 这个功能验了能够 更好地调整游戏视野之外, 还有一点特 殊的功能 由于游戏中的设定 资者设 是BUG) ,当敌人处于你的视野之外 的时候,他门的攻击被望会大大降低, 橙/2 会从背面偷袭,这也也可以算是一 种政主精神即 利用这一点,就可以在 基些场合下将视角调整到看不见敌人的 角度, 威低来自他们的威胁。

技下SE, FCT键、资格会做BV排解 的动作。挑衅的作用是增加自己的 BASARA權, 而增加量的多少则是按明 推衅动作结束时附近敌人的数量来决定 的。如果别近有大批敌人,BASARA槽 会大幅度增长。但如果和敌人隔得太远 裁没有效果了。排解的过程中觉得处于 有全没有防备的状态, 可以设备任人 安創, 如果家款人距离得近, 要容易 遭到敌人的政击。因此, 徐鲜的实际重 义不大,基本上很难用到。

豊か一性基礎的計論可以表現ふつう 信道 和唯しい 困难 芳种維度 使用任何最終。、唯しい確定過失之目数 卓增也可經建度。也就是最高的程度 双直接建下, 新人幼性力, 技术水



医个人及功士教徒斯克提高 而且异种 也会发生一些变化。例如在低级难度中 去中可能会被高级共和环代替 游戏院 度还关系新战和亚的获得、一般失过。 "在一个一场专题等一心思,是有些人 1.车就越大。关于但具收集部分的运生 本作中 不管走程计二堆度,敌人的武将

以营格的效应情节作为主转的游戏组 式。使用 个武将在故事模式通关便有可 能出现新的可选角色。每个营将的故事模 **京都包括五关或者六关。但是宫本武藏** 5 有故事模式,只能够在其它模式中使用。 村提升产程会将的不同、在故事模式的特 定关卡中还可能发生特殊的情节,而在其 它模式中距使使用两一个武将打同一个关 卡,这些情节也不会出现。

以统一全日本为目的的游戏模式。 宴居工也就是草作中的主游戏模式。在 这个模式中将提示法接势力的不同划分 **添**边、然后通过存取其它势力的领地。 最后与领令部18座城池。进攻其它势力 时,无论对方势力拥有几座城池,都只 专要 次战斗就能将其击败。拥有城池 的数量实际上只关系到战利品的培养和 获取,参看后文天下统一模式部分)。 本作中取消了"防卫战",也就是不会 遭到其它势力的主动进攻,只是有可能。对tD类都有一次存盘的机会。但是存盘 发生排战者宫本武藏别入的事件。



以挑战100关为目的的模式, 每 关的敌人都是一个特殊的组合。每过一 关之后, 武将的剩余体力都会保留到下 一关。因此要通过100关需要有良好的 技术和 定的运气。

在大武斗会模式中每胜一场都会得 到经验值奖励,而且随着连胜场次的增 加,奖励会不断增长。连胜100场能够 得到100万石的巨额奖励。但如果战败 的话则所得到的奖励全部取消。虽然每 之后所得到的奖励会大幅降减少。

前由各個地方

在故事提出婚亲天下统一模式中打讨 的关卡便可以在自由合战模式中选择。其 中包括故事得式中的47个美卡以及天下统 -模式独有的"严流岛の决斗"关卡。-共48个。你可以使用任意的武将来排战这 些关卡。在自由合战的关卡列表中会列出 关卡的难度,以五星标志来表示,五星越 多表示关卡戏度越高。在故事模式中出现 的一些特有剧情不会在自由合战中出现。 此外模式的区别也影响到世界的专属省具 的蘇散(具体海参器氏文谱具部分)。不 过如果只是需要获取经验值、金钱或者通 常道具的话,则可以选择自由合战模式来 方便地进行游戏。



1 法据不同的皮肤, 触结单套的结场要台

4. 当前装备的周询接 放将战极DPIVE暗

角色在战斗中会获得经验值。这成关 卡中的特别思赏条件能获得经验值奖励。 另外, 根据所选游戏的难度, 也会有 定 的经验值垄断。唯1.1、难度下计关之后可 获得1.2倍的经验值, 穷极难度下可获得 15倍的经验值。经验值达到一定程度之 后就会升级。人物升级之后会提升体力上 限、但是攻击力、防御力数值并不会随之 增长。 想要提升这两项数值、只能通过参 **泰更好的武器、防具以及在商店中购买相** 应的能力提升道具。

人物升级之后,除了提升体力上限之 外, 还关系到可装备诸县的数量, 炒极 DRIVE的等级以及固有技的习得。每个人 物最初只能装备三个道具,达到20级之后 增加为四个。50级之后增加为五个。而当 人物达到30级时。战极DRIVE的等级也会 提升为2级、业时继达成200人新效价积 蓄到第2级的战极DRIVE,发动之后比邻 1级战极DRIVE的特殊时间更长。人物达 到70级之后更能够习得第3级的战极 DRIVE. 发动后特维时间更长。

快速获取经验值的心得

更抑・ヘ x 物質型最高等級需要 100万石的经验值,这是 个额为,是长 的过程。不过想要快速练级也不是没 有办法 我们知道在战场上完成特别思 意备件可以得到额外的经验值奖励。 尤其是在 些难度高的关卡中,经验值 奖励是非常可观的。我们可以利用"苍 红 赔计与"这 关,这关只有直田老 村 个敌人,只要在1分钟之内击破他 就能得到8000石的特别愿赏了、不过 重用变材的实力也很强, 1分钟之内市 砂并不是 个容易的事情。最好损备 上 备えの神水 "手炼の准备"等 道具,这样就能在拥有战极DRIVE、 BASARA技的状态下出战,然后还可 以利用"代偿の帯纽"这个道具,在 BASARA相 Q满的状态下可以消费体 力使用BASARA技 次。而且战场中 还有两个装有神水的宝箱,利用它们再 度补充BASARA槽,这样就能连续使用 BASARA技,尽快击倒幸村了。

5万式支持5百分章 12 本关系放款

2 BASARA県

海击的

NISDR ... ES

- A15 - 10

,料也就是金币、是本游戏中使用的货币。小判可 ,,司夫从商店中购买各种借具物品。商店中除了有各角 全共通的20种装备用道具之外,还有每个角色的第3、 第5 第7三把武器,以及第2防具,还有每个角色各30 △提升能力數值上限的道具。这些道具中有很多都价格 不容、雾整几十万两小刻才能购得。因此,想要把商店 中的东流全部买来的话,所需要花费的小判是一个巨额 ア数字。

群主要在战场上获得。例如打破蓝色的宝箱就有 『美發琴』縣。击倒背着金色宝箱的数兵(小判兵)。 **芒伽教与武将也能获得小判。而获得小判最重要的手段 数是红出高连击。本作中的连击系统与小判的获得着象** 申昭生,下面就让我们来了解一下这个系统。

每3块成80许由之后画面左上方会出现READY字 样的适击评价。达到100连击之后连击评价会变为GO, 世里·福击倒一个杂兵都可以获得1两的小判奖助。达到 200度击之后,连击评价为DOUBLE,此时每击倒一个 李星郡可以获得2两小判奖励,而击倒放将所获得的小 约数量也变为平时的2倍。300连击之后连击评价为

快速获取金钱的心得

想要迅速获得小判,可以装备 シ具有特殊功 修的谁具。例如"金满贮金箱"系的道具、铅装备一 个过关后增加小判500两,同时装备5个"金满贮金 箱"系的道具则增加6000两。不过更好的方法是使 用"あぶく物の財布" 次个道具, 它的效果是让得 到的小判大量增加,但被敌人击中的话则小判数量 减半。在一般的关卡中,是很难做到完全不被敌人 击中的。不过也有办法 我们可以选用浓姬这个使用 远程武器的角色,并且配备一些增加连击数的道具。 在幾ケ帝の战い这一关开战之后直接向前将三个敌方 丰将击倒 由于申程很短,而且浓姬又不需要与敌人 **近身作战、所以得容易达成不受伤害的条件。再加上** 克利蒙克, 个敌将所掉落的小斜将会成倍增长。流 超平型1分钟的关卡,可以得到2万两以上的一类 有了这个方法,就能迅速地攒到足够的金钱了。



TRIPLE, 获48 +,数量变力3倍 400连击之后评价为 BASARA, 获得小判数量变为4倍。每500连击之后更会 讲入FEVER状态、此时每次击中一个敌人都会接落1两 小判。同时击倒敌人之后所获得的小判数量也变为平时 的5倍。FEVER状态将会持续一段时间,然后变回为 BASARA评价,直到下一次达成500连击。在FEVER状 态的持续时间之内,即使暂时没有击中敌人,连击评价 武莫和五王和 也不会中断。

他要达成高连击有几点需要注意 第一是一旦受到 了敌人的攻击。连击评价就会马上中断。但如果敌人的 攻击没有造成角色的硬直,则连击评价仍然会继续。战 极DRIVE状态之下角色是没有受创硬直的。因此可以很 容易保持连击评价,而装备某些特殊道具(例如武将的 第三套防具、狂战士の罐子;也能降低产生受包硬直的 几率,有利于连击的维持。第二点要注意的是如果在 是每关最多得到3个。 FEVER状态下又达到了500连击(例如在500连击后进入 FEVER状态,然后在FEVER状态的持续时间内达到了 1000连击), 劉FEVER状态的特缘时间不会重新计算。 第三县游戏中有很多提高连击数量的道具。而每个角色 的某些武器也自带提高连击数量的属性,有了这些武器 道具,就能让连击数量成倍增长、达成数千连击也就是 很容易的事清了。不过其中有一些道具也对带有不利属 性、爾要主篇。

最后需要提醒大家注意的是每个关卡中经常会有一 些"法螺号兵",这种兵手持巨大的螺号,会不断地吹 号召唤杂兵出现,只要保持在他们附近战斗就能轻松达 成高连击。而且他们自己只是站在原地,不会移动,只 要和他们拉开合适的距离。就能避免不小心错手将他们

THURSDAY

在战场上可以找到三种宝箱以及三种宝箱输送兵。 打破紅色宝箱或者引倒红色宝箱输送兵可以得到恢复类 道具。打破战争宝箱可以得到1 利 招助猫 武县或者 五年籍 去倒蓝色宝箱输送兵可得到武具或者苦手箱。 豪华宝箱中可以得到而历史高的武具或者五手箱。击倒 金色宝箱输送具可以得到小乳。 **福斯泰斯基**

恢复类道具分为三种 饭团、作用是补充体力、神 作用是补充BASARA槽。惠比寿槽、同时补充体力 和BASARA槽。而每种消具有部分为大小两种、大的效

恢复类谱具可以通过打破红色宝箱或者击倒敌方武 格、异长、红色宝箱输送兵获得。此外,每击倒50个敌 人、也会自动得到一个小饭团,这一点需要好好利用。

与破敌人武将、兵长、蓝色宝籍输送兵,或者打破 蓝色宝籍、豪华宝箱便有可能得到武具或者玉手箱。武 具即武器或者防具、玉羊箱则及装备类道具。过关之后 在结算癌面就可以看到本关所得到的战利品。武具和玉 手箱也部分为普通和豪华两种,从豪华武县或者玉丰箱 oT以得到品质更高的装备。诸岛。

此外,每击倒500个敌人也会自动得到一个武具。但 初版和

打破蓝色宝箱有可能获得招财强。招财猫的作用是 定时间内所获得的经验值二倍。



(战国BASARA2,中 共有22岁广以使用的武塔。 其中石7名是初期可以选用的。其他武将的出现方式也都 御简单,只要使用已有的武将通关便可 唯一一个较为 特殊的是資本資產、從必須在天下经 權式中導到50点 八上的称号奖励才能使用,具体储备委后文天下统 樓 式部分。另外,游戏中还有八位特殊NPC世格。何括为 非长效。两市 风魔·太郎 片仓·土郎 本原為思 如 復川家康、今川义元和北条氏改 这些岔将不能法

用,但是也有到于一般的NPC常挤 体称"大众验"。 他们一般在美卡中作为敌方就将出现。能力也比一顿 NPC会均面起。

便个可以选用的武将都拥有8把武器 3件防具以及 1件专属道具。武麟、坊具以及专属道具的具体说明语参 看后文的道具部分 英张武湖上刘有云将的得贵属性。 书装备的有属性的武器时, 就能在普通政治中发动该属 性。下文中武器名称前带有立号的就表示该武器附带有 属性。武将的得食属性 共石内种 分别景 光属性, 发动时可以破坏敌人的防御 暗萬性, 由中敌人之后可 以吸取敌人的体力 炎属性 令敌人燃烧并且受到持体 伤害 冰属性、冰冻敌人、使得敌人的受仓硬直的间挺 长 雷螺性,产生需电波及到附近的敌人 风腐性,将 敌人吸过来,增加连击数。每个武将所拥有的具体属



丹约普通政立打成都有4段 "杂运和决步的政策中 疾 未明的连续技

○ 子 、 M 「り キ あ 他 、 A M 、り キ 15 由 所 と 前 回 提升,战斗力暴光 装备专属道具"无限" 川京" > 后野可じ、 自微結立川市秋本 マ 过在六爪流状态下无法进行防御以及问避的 动作,因此在面对 张强致的时候是非常危 验的,所以还是根据每一关的实际情况未选 探使用吧。BASARA技结束之后也会自动进 独现在政,《时候用单刀作品、次马带 入六爪流状态,不过特缘时间较短。在其他

件。可以参看下文中的列表。

®较小,实力只能。 同有技War Dahce;			1
The state of the s	a way	and the same of th	
CRAZY STORM	1/10/45	双手的女的女,最后向前下中的 可连打 等级提升后可	п
		物所以上を数	
DEATH PANG		将敌人排 1至空中。接住△伽可除蛇追打	
JET X	5/25/40	一的 放土 中主波 野車不大	П
MAGNUM STEP	15/35/56	高速应前突进、并且旋转刀刃攻击、范围顺大。电暴	г
		性、等级提升后可增加攻击大数	
BY CI MOT/AHP	20	2000年では、1000年のようなよ数量力で	I
WAR DANCE	30	发动后保持六爪流状态一段时间。如果受到攻击或者使用	

其它固有核则图复为普遍状态。电属性

可作映画, 天山北楚在打斗之前用图有技 CANCEL排比较好。列火在 对一的情况下 比较好用 但是出招时背后设有防御。火焰 东斯力巨大而且十分华丽, 在而对联验的时 梯十分有效,但是发动时并非无效状态,而 且方向较端控制。因此对敌将战斗时不推荐 使用。BASARA的范围和威力俱佳。而且必 普通技 5全部1 元之后有 / 競長町 招之后还能接续普通技形很连击。

	The same	E. C. Control of the
干燥花头	1/6/21	向於後許 南半々二 幕十之后安大紛擬不能 火鷹
		性 等級度中 、1幣的畫力81日
烈火	1/12/24	向前方连续突到,可连打、等级提升后可增加攻击次数
大车轮	3	将敌·15 7至 7 1 按注 , 读 1题起源打
虎炎	9/15/30	连续" 失的强力攻击 葡力之后变为防御不能。火属
		性。等级提升后可增加攻击次数
朱雀即	20/32/44	旅駅改主 初次会は扱いというのの復興記 然后接入機
		可以继续进行政! 等级提升之后可以增加攻击实数
红莲脚	27/39/48	得武器插到地上 然后以武器为中心旋转踢腿攻击。可连
		打。等级提升之后性能加强
人均车	35/42/51	手持刃知声体於延沙士 超刀损失 可连打 火風性 雜級
		提升之后「唯作政士欠款」、Max之后可持续相当长时间

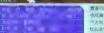
在在下的: 个中球 多度较大

DRAGON

拥有押しの一手和意つづり这两个性器整理 一个适合が。者使用的角色。

的固有枝,速度、范围都属上等。尤其是亦 つづり发动时背后也有攻击判定。用来杀敌 或者提高HT数都是上上之法。不过之后习 得的各种固有技则相对队用性较差。其中梦 · 地虽然可以补充BASARA槽,但是自己处 于完全没有防御的状态。很少能找到适用的 场合、恶擒意义大于实际意义。BASARA技 使用 千极其气势的大刀,范式大并大 虽然威猛,但是由于其武器过长,所以敌人 合。虽然普通技的速度较慢 但是 开始帐 在贴身状态下反而很难打满。总的来说,是

Will Sale	10164 m	A STATE OF THE STA
押しの - 手	1 16/36	帳押ナファギカモ、球放人体 7至空中 接任益健可禁起
		自s* 等级提升程子增加效击次数
恋つづり	1/8/28	连续舞幼久刀,卷起圈圈的敌人、可进打。等级推升后可增加攻击次数
早世の恋	4/24,44	搭载 17 1g 2 . 外导致数据2 等级提升后可增加效告负数
一目惚れ	12	召唤巨大的大刀、向前方驾烈一击
きのかけひき	20	以各种不同的方式进行攻击的技巧。可连打,根据所接续
		的相对使攻击方式产生变化
恋の奥	32/40/50	将武器摆到地1、然后以武器为中心旋转踢翻攻击。可连
		打。风霭性。等级提升之后性能加强
梦、地	35/42/51	朝命在文 BASAHA増自动画覧 でける 以幾位 接梦苦来进行双き



普通技范围不大,而且速度也编慢,面对群 BASARA技也十分华丽 能席条大片数军, 敌时不占优势 不过其初期拥有的固有技运 但是对于单体的攻击力则较弱 些。

需要可以在远距离护引数人,而且攻击范围 也成扇形、只要灵活跑位、将敌人集中到一 个方向, 就能够轻松地轰杀。在习得障壁深 紅以及等タレル深紅文几板間有特之后、更 可以将退近的敌人直接吹飞、配合抗雷遏使 用便能够轻松破敌。恸哭スル魂和死ニ至ル 病这两招虽然都具有不小的威力。但同时也 信长是一个技术含量较多的角色 他的 存在明显的缺陷,实用度不是很高。其

	100	
484	1	マデザニ、ルフリルキ ラア 共 、1、西通収益明合を収明式等の
疾走スル狂喜	1	向前突进攻击。按住△續可跳起追打
薄壁 英位	5	使用板 语言生产敌人称 5
厄夫/触	10/15/30	向前方地面放出尖刺。等级提升后可增加攻击次数
デタレル深红	20/25/40	用按风裹作身体然后向前被出头刺 可達打 等级提升息 "塔尔攻" 久智
団美スル境	35	打倒的敌人会变成魂围绕信长星旋、并提升信长的攻击力。按△罐可以 把塊支射出去。但是亚角道到收入攻击到金曼到魂的反響伤害。暗属性
死ニ並ル病	45	支い之日 集印度 ・ 公司委員 海動計信告が取り式装属开井を到伤 書、切問的信令的权力自动减少 が使り対移动速度下降。程度性



本作中最内で満色人物设定、同全原理 7人长, 日中对务主的印象。因有特项原值 佛、印由于是中屋性、具有破跡的物學、田 名も実を且ったが、私記方を

多周 54 是批 Rin 28/78 是用对大量放兵时缺乏类数手段的角色。装

政将时占有优势。第三人	为 秀玉的市	THE RESIDENCE OF STREET
有技都属于投技系,使用		10000000000000000000000000000000000000
等敌人防御之后马上接续		** 7
个很不错的战术 金剛頓		防
较常用的,范围校,不过攻3		The state of the s
对群故的故事不高 破邪		Etalogia de la companya del companya del companya de la companya d
才能习得,在对的情	F 下具有根大	一島の扱い一长後東击統一折上原東北西
力。总体来说、是 个对	数将极强, 但	投资放下位罪 左至一直复处赚几。

于所有的招式都只用右手。 賽等通技打完 之后没有哪是的硬直,而对奈兵的时候 直 幸 均能也不算太好,不是很走用、

高, 但是性能認致为奇特 初期拥有的十飞 在对点塔达的 of Larth 表稿动到的 A 智品、对 付拼命药棚的敌人看奇效、胎即缚要可以将 於原不 范围内的敌人全部用油圆用住、状 后可应进行设计。在体力所剩不多的情况下 更可以用这招用件敌人然后逃之夭夭、游免 了被敌人追击的危险,等找到补充体力的错 具之后再終士養業。五零和智九司得时可拉

官可能と	_	押息 有一个一次有下 河 身 ,而称。 一点
金削硬火	1/8/23	用拳击打地面, 使地上放出巨石。可看力, 光陽性、等級
		接升后可增加攻主大数
7 82	4,16/44	栖。 物《外门类似改名 最后本数人投出 可耳
		打 医规模分类 使作政法文数
二掌莲华	12	连续的一次攻击
> 中縣区	20/36,48	向前なりは 8枚 x 17 (至う中 秋尼新起店で 等級提升
		その皆じょり 数
传冲聚鬼	28	抓住敌人向前方冲出、最后将敌人投掷出去
10 9F 17 2	32+10/52	中食料 中,上煙有量。 "日本" 等校理下戶"增加投手支数

7 1		29 T 23 T F S 2 M
四纲	1/10/30	放出两子将前方的敌人吊起来。等级提升后可蕴长持续 (时)。6]
B 4	5	,40 * + 7 + 8m
//經	15/25/55	先将武器在头顶旋转然后向前放出冲击波。可 能力。火 属 性。等级进升后可增加置力旋数
NE	20/35:45	は民族パーケール1 19 1011数人 植物はめ数人会権 第 3 まが近つ 6 8 の連ジ
五罗	40	先将敌人打倒在地然后一脚跟飞。火腐性
軽り	50	美国大器工具的 矿石矿 网络约克大额



(6件中积式设计5 號 5年度 。 宋相同 本作中终于拥有了自己的抗武舞路 普通技

人成一神道 韓子曾下 " 西段千万萬 不 J初期明有的两个普通技部较为实用, 尤其 是密位,暗点可以覆盖整个前方,攻击力也 不弱。但是在使用这一样的时候背后也处于 2有防御的状态 多点是一种形式 中華工 機的日本協会技术是 同情 生產的 \$ 2000年 宋1、《哲學是政防一体的招言、性能不错、 可供要到45級才能回復。RASARA技机内性 砌 攻电范围也令人满意,可错的是很难将

7 com all 40 sec
A FITTER TO STATE OF THE
聚 智子图 100 100 100 100
防し、小ない、おはまればは弓攻
VAUR BLESSES

A 1 +3 A 9 5 + 12 1 1 17 1 A 4 A 4 太丁, 轻累是打了生天也没打倒几个敌人 初期用有00.5月尚和虹影两个里有技能设计

会颁为简为 固有转毫需要自己自溺好距 度, 如果不自的话很可能打不到人 增失局 **姚威力较大,但是富力的间过长,实用度也** 平高。36级才能与得的音里向算是"丸的主 言物面。 范围和股力都不错 但要主顾身体 正下方的敌人无法攻击到。所以要利用气丸 MANINETE HAPITE & WOOTED. RASARATE WAS 过程中无法移动 国政也要找好位置,尽量 在敌人数量多价地方使用

	1 日本年	
8 . 146	1 10/25	係 Y · 1 古其聖話攻十款) "道》 等級提升的"欄"
		A E
密位・暗消	1	向前方放出继续编制的网络敌人银住,然后接△可追加爆
		井政主
* * * * * * * * * * * * * * * * * * *	5	ゆいかしか おくからゆく 次だったしましま
密な・商奏	15	受到政市的瞬间发动 会从敌人上引出说进行反击。充属性
A * + 8 P	20/30/40	ないいいっという * 自然化一 な 人口機構多
密収・御鏡	35	向前放出分列攻击敌人、分费飞行距离极远
水へ・群策	46/50/65	放出すず、ロレスの放え、蓋り上に収出的す事的数量を
		\$0 WIND HOUSE A CO., THE MILE + 10.95

1 1 5		なの・だと 第二 優する ・変
虹樂	1/8/32	切前方的旁进校 蓄力之名突进距离增加。等级提升后可
		増加署力段数
प र्व त	4.12,40	建物、10 (个 如然本) : 軟 表 可连行 被锁提升后。
		増物でする数
表言	16	向前方夠物线射出一箭、形成落雷
黄甲	20/24/48	射行 9 許多 4 本 物 4 之 馬又 5 批明 6 其 5 敬 人 . 等级提升
		5 7 8 2 9 1 10
英矢	28	向前扇形放出五支巨大的箭矢,具有自动追踪和爆炸的性能
产學性	36/44/52	"如子" 一个 明日 · 蒙 · 李 · · · · · · · · · · · · · · · ·



1. (查住報》 内作为能力角在容易所 8]解往往会给阮家带来很大的麻烦,但自己 使用起来却不是那么容易控制, 普通核的最 fi 16是向左右两侧排出千里的 正中央的 **放入り雨可能打不利 影出之水在 セ ヤ**

"解剖, 下头用。" 口语是敌人之知可以原名 数次, 过敌人设有还手的空脚、42级司得价 **分别 办**术是十分强力的接巧。与两个分身 何攻击, 威力提升 1 少。BASARA 核性能快 越,不但攻击范围大,而且可以快速自由跨 绕动,对解粉或者单体效果都称名不错, 也 外、型表出出受り 空機のA ぐ中香料製 动作,也可以迅速摆脱被攻击的不利局面。 并且对敌人误开反击。固有道具 空蝉の极 意 也是右很高的密集价值、右时候可以招 转不利的局面。如果能熟练掌握各种招式. 便能发挥出不俗的威力。

	- Buch	21 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1
P 01	1/24/36	化甲乙甲基甲 医内耳入之后自 西边,去双手 翼锁
		捏非空 - 推《学中文影
ら寄の米	1	向前投出手塑剑,并把剪方扇形范围内的敌人都拉过来
争りの人	6	通り 下の 古人昭命との 次代 人によりす
ム陸れの水	12	放出以光彈並改入眩暈 然后一段时间内隐身
7 (90) L	18	安全なながら知る安に カッれたく エッチの女 帰属性
影当の犬	30	向前放出分身攻击敌人,分身飞行距离俄运
分分の *	42	该生命 一年 直身 尼汉王 丹绿 見近日



前生心之 上州藩信贵似 本作中也改 头换面, 虽然使用长刀作为武器, 但是普通 技的的"下太都是纵折 直刺 类的招式。

政击范围较小。好在最后三下都搭槽向的回 施新,保证可以将周围的敌人败飞,弥补了 前几下的弱点。固有技的实用价值不高,动 物引唤系统技能要么是攻击力斯强人意、要 么是范围不够大。古流・天の星云虽然颇为 华丽奇。城力不俗 但是出招收招的速度都 较慢 BASARA技也属于站立在原地不动的 类, 不过覆盖范围还算说得过去 可惜的 是攻击次数于哆密集。对单体的伤害不高、

图文对资格战的时候也稍微有些吃亏。

	100	
10 10 5	16/30	在中國 " 、 · · · · · · · · · · · · · · · · · ·
古流・彗星突き	1/12/33	连续用户研究和双三、危后斜铅 刀 等级被分后可增加攻击次数
e to grant	3 5.42	以路辖 多 等 節 有 ! 阿城禮和京 華大學內臟和
古意。天姿け星	9/21/48	高速突进等助人统《至空中,落地后再加以追行、等級提 升后可以增加改多次数
_めろ 25	18/27/51	在澳州區 許 由 各进设定 海豚鸡科生 "增加的风数月
古支・天の星云	24/39/54	用刀卷起旋风 将放入吸起来然后投掷出去,可连打。风 属性、等极提升后可以增加攻击火散
學 れ 七郎元	36,45/57	日添照、平等3 37 (存代) 7 (情) 然后教令攻击敌人。等 経理対応で増加率8 以正文数



おみ マニコー 寛大倉主 技術もうを設定 データ第四下开始、新 不・ケルラ 回見を棄坊が打ちり向き

神神の写成

知 年、最好不要培普通技打完、从第二下 之后便多接至斯板CANCEL硬質为止。初期 特价部明金额 主下基金收 网络而生。□□ T. 的损劳和合适用于大多数结合下。其至 可以将政方武将一〇气"连勤死"。其它的 刮布接也大部十分開聯 专政敌人下盘 DACADA EX MISS RESE TO SEATING BY BY A

	始、				. 0	J借车		美动多		7一世.	
ľ	2.4							12	MEL.	44.4	
	1 20	- 6	- 4	56 IS	ă.	10.0	25.1	火头	15		
	用去	89	安放	V 8;	藝母	# =	吸收	人送人	的体力。	暗属性	等
	级提:	H.E.	可提	高体	力包	复售	1				

2000年	1 25.45	在自未成立自境理动法器 最高效出冲击波 等級理升品
		「増生後生の数
9月月20日前	10	与聊方扇形恐圈内的地面放出尖刺
war,		"福 经 (新屬) 路景 (1211)
守护が行き	30	网络出黏酸保护身体。核公键可将黏膜炸碎、放入会体

· 店有物 乳有料点 大の手・など強急

→ P A -- 1 9 ± 33

原本 まま マロが合う 主要的不列

王·柳松属王·0首的带 点发机关 类的科 古, 如果能够选择好位整全有意情不知的效 · 封门下, 怀和赞门手, 细络然脏力不。 世界发动速度太傅 如果在人群之中招处使 自身物容易遭到这击而中断化 医此之汤在 与敌人接触之前保持好距离发动。BASARA 技相比之下则没有什么特点, 只是很 般的 观舞技。最后一击是"阳光善照",看起来

聖皇 核 2 全年 医乳粉 4 鸟,火瓦 年 - 丹嘴脸

th S mile		・作者之 ・デ・労う 保浄地、世以もの所はな不太			
	-	planting passed			
		· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·			
退しま・毎	1	角彩刀旋转攻击			
235 4	- 180	A 约置一月 6°25与弹数人的不维度剥裂失 等级报			
		「 情 、置きいの数量			
放為ギーデ		%刀的连续高速旋转攻击,最后将敌人拱飞到空中。可连			
		打 等級提升后可增加攻击次数			

労りがが平放人的数目 每前方放出光延,光延内的敌人会遭到强力的攻击。 警力 等級提升原可維加無力投散

M 20 10 年 年 各五市 - 東平主政府 等可之的,是中心一直通知自由 " / / / / / / · 只要主意好在人的位置、就能够轻松地 见下,中岭来解决观压够了

一/ [初期 | 期間初生改成中里新销售) 等關於改 3.技、适用于被敌人重求的适合之 ト. 可以有效地脱离被包围的局面 香鱼の 她即享用性较差。其他的因者技当中, 大蛇 の明 绵を京の収入以及叫天子の舞器が大 节围的射击技术, 经力节围俱针 因此, 五 **然看起来比较另类** 但只要熟练掌握了各种 好式性能,并且,注意器位, 宏级可以发挥出 巨大的威力。相对于固有技来说, BASARA 技能計發缺乏特色, 也是關于原地固定发动 的种类 而且覆盖故阳较小, 般只适用来 摆脱不利局质 而并非出来主攻 般的状

与ものさ		减效人批飞到空中, 然后开枪射击
* x 50	-	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·
評算のって的	2	通牒的体术攻击, 可追打
400.8	-	\$P\$ 4 * 扩音发射爆炸 等级提升与可以是"压制
秋市器号	25	保持面对前方,可以 边移动 边射击
・ "の質		· 放射 有壓 有

军兵, 使原关节条件 机试路 资源物的 攻击范围不错。尤其是最后几下将剑宅全施 展开来,不但修攻击到身体张刚排大范围内 珀 BASARA技也是闭定在原始发动,适用 的敌人,而且还能将敌人打飞到空中。但他一件上有一定的限制。如果想要排战高连击数 **的等表状態 2 見みるの トラが的心腔 5 かっ 伊田士兵丁皇 个不健的伝統**

此在与武将战斗的时候很不利。初期拥有的 周石技业中, 生わか仁是在身体前方编制。 与更是可以大大提升攻击次数, 是相当优秀 的特能 网络外部部是不能覆盖身体两侧和 背后 暗に包まれて単純也具名攻击范围广 的物点 但是蓄力时间讨长 真用度低。而 命ゆえるように,及びりを入めて印制有額

	THE STATE OF	
ささやくようし	1	医前线一类中 工工员跨能人院之前 皮果接线作用
		会添放,37, 市場件
与やかに	1/10/45	高速地划出一進剑网。可连打。等级提升后可增加攻击次数
ドくるらかに	5/20/25	MAGNET THE LEG
暗に包まれて	15/35/40	放出ルチや時的に南。書力后可増加創南教養。暗属性。
		等級維升后可增加蓄力段数。
かえるように	30	在中午11日 子近 x 不过100份(广设接通
だりを人めて	40	段的"动内含" "发动几家上升 但是要受到大伤害

1.90 产发中度 共不足計划 4 中层 高 技術或速度较快, 而且大都發導6 的新承、 撤退下得较大,性能让人满食。许适待的甚 居一十是向的冲動并且收刀入箱 从销看起 桌上是读让前方一条直线上的数人, 但灵际 。威力和以准及至一个南平的范围之内。在一单停止9月。

tays 动力中·大朋恩。真加上冰度性可以 **格於人名特 所以还护非常好用的。間有核** 2中, 变非影的招致虽然垢丽、但规要对象 体造成较大的伤害的语图需要 定的控制技 7. 神空这 招品快速向前突割,对单体的 政击力依条, 但是攻击距离祸若, 如果想要 物接在普通接之后使用的话, 有可能会因为 **数人犯妻士士而于才立全命由、始陈基故出** 大范围的冰块 植然本身的改击力不高。但 是鲜钙多数敌人车特任, 无论是作为攻击还 图构型性的指式使用都很不错。BASARA技 威力中等 发动时也不能移动 所以也要引

778114	E	× 1,5000	
9	1/8/32	R 1, 1 (1, 2, 1	. 77 4
Б	1/16/36	向作中处并使用居合新	可達打 算级提升后可增加攻击次数
	4/20/44	100 1 6 2 6	FE MAJAZ THEOLOGICAN
ŧ	12/28/52	当身枝, 受到攻击之后以	以强力的新击进行反击
	24	1 145	
<u>R</u>	40/48/56	发动之后开始高速冲到,	冲刺过程中接□键可以使用居合

使证债务 医缺乏性 电信 4 等 直接基大的 弱声负景速度太慢, 好在改毛范围尚可, 定程度上弥补了缺陷 固有技当中, 疾食こ と风のむく的美用性是最高的、其它几种政 主性的固有技,不是速度太慢,就是范围 验 含有太大的范围的值 含かなること林 BASARA特发动图多多使用

のなく。 、指は 1.56 tv / BASARA権、等名 物针 / 巴铁中电轮点、只要各种不多的线力 就听补从BASARA槽, 不过你名的BASARA 接与其它角色差别较大、局然从天上不断强 下即石、但是防石本身的攻击力很低。也很 有自确命中单个敌人 在发动BASARA技的 时候,信务还能自由行动,并且处于无敌状 李, 因此认为上还是要靠自己平动输入攻击 数人。这比起其他 电角色的强力BASARA 技来 就因你放惠茅舍了。不过像侵略する こと火の如く込种发动速度慢 容易被中断

但是威力不错的招式 倒是可以考虑在

	Talaccan 12	the state of the s	
目をこと尺の如く	1/10/40	经《西国货车 《病主图》	當十年 《於針次數學別 等
		切提十二十曾一、农夫 4 数	路均蓄 * 9*10
位かなること特の如く	1/20/45	将体力转化为BASARA槽。等	級提升后可提高转換比率
え※すること・のこく	5	国泰州的祖 "	干能 人属性
まかざる」とこのかく	15	基击地图 使地面上升起巨石	、彷御不能。當力后政力提升
こと音の見うかにく	25	用気器は、エイト 水 中で	4. 16 .
こ日本をことだのた/	30/35/50	主旋的复列维密 最后格别人打	3例立中、雪级被开兵仍数增加

虽然使用的武器是 插长枪、看起来应 方属于速度较慢的意思角色。但实际上普通 林的州报通度投资快 而且也大规模模构的 PARAMIT, 硬直即间稍长,可以考虑必要

口の産発和来い 魔よ 突角度不高、優界 可以用来打背。其后对得的本能的打台和野 中の新主分対連府設備 不計長両規模の 資金公及での総路倒線を簡単を位 可以名 多利用。利家的BASARA技是向前方较小的 扇形范围之内吐出火焰, 威力骄大, 但甚攻 未設度 - 荷服器切い、要素在8140使用。 た 发动BASARA技的过程中还可以在一定范围 2内转动身体, 周髂睁大角度, 心攻击到更 新杀、控制范围较大、性能让人满黄。只是 多的敌人。总的15束是 个依靠普通接破部 全套普通技打完之后有 个符长枪打到肩上 轻松杆关下的角件。对于别别上华这个游戏 80 加強比較過率

BEHOM RIME . . . E. ID . M. M. M. ST. ST. ST.

于史胜的设定整"机械兵器",所以在前作

中他根要转身的活动等像机动车辆、线络

・ この近郊	1.15/45	を開た ・5 cm ・其門 雑砂を一5 7億m・必数量
茶い 魔よ	1/25/40	召唤魔群攻击敌人。等级提升后可增加魔的数量
学師の行士	5	の応義 3 横型
野生の新市	15	望列的 出. 将敌人被 Y至空中
質の作も	25	用或務務 1 m 是 - 排放入費到全中之后兩角连续穿更通打 等級提下。包可繼定時 1 次數
その針数	30/35/50	跳至今中阴回转的方式进行攻击。 火 關性

老年子的样式还是跟你你 样 首果

直去"。 几乎所有的格式全都是自上而下的 纵砍, 空音 把气势强大的巨钢 围实新上 的攻击范围却引得可怜,这使得他在面对众 多数人产品等。年是最难使用的角色 想有 显而对众多的共称是有危情见的了。

支づき 現意・高波、手段度・来讯的发 い速度が設備 示規語・衝害更是需要长时 印的 传备、虽然具有 由必杀的威力、但是 在实战之中几乎很难准确命中放方武将。如 出这些限制使得X弘的综合实力在所有武特 之中指名相当靠后。好在还有示现流·六进 2 个教命的招击,这可以算是y 弘健 的 横新类招式、而且速度范围都相当不错,必 备税式、文弘的BASARA技与普遍按贝里— 样。完全部是一条直线的标题。加墨新统对 在放方武器完全命中的活伤事相当可观。但

T + " : B		於上世· 炎年 實際的
テ現底・大道	T	向前冲刺横折
J . 48	5	大喝一声,周围的杂兵会窃散选需
示現支・高波	10/15/25	向前放出产出波、将放人打飞到空中。等级提升起可以提 高冲击波的威力
T 13. T . 断定	20	ピーナー ついか 経済倒す
示説波・来退	30/35/40	· 向前放出出距离电 克中击波。首力之后攻击次数上升。等级提升后可延长电击时间。雷周性。



个圈、而本作中他也可以像普通角色一样自 自地转身了。忠胜的固有技术都不是对敌人 进行直接攻击、而是形态的转换。攻击永态 ト可以发射火炬、装备上专属道具プラズマ d 位 29 L 展 48 00 中时性细胞定型为 发生整置之后更可以将你遵变为大范围的申 优秀,普通技招式的破力和范围都是 北水 柴弹,与敌人拉开距离发射可以轻松消灭大 平。与是由于出初的时候移动幅度过失。想 用敌人。BASARA特较前作也有加强。攻击 要锁定单个目标的时候有些不方便。但面对 密度更大、源学了11不到人的情况

	A Zlanca	
p_ 0 c	1	1 南前衛田 名称、甲嗪
机动彩态	1/30/60	利用背 1 安装的线射装置进行高速移动。等镀提升之后可 以加快移动速度
DHOTH &	10	接备 高坡, xi*n内所据理提准
攻击形态	20	装备上火炮, 段时间内接△键可以发射炮弹
操和电池	40	石端との借予部外 走町が内自が取る数人 接下 1.00 可しくおは人間の上型を
电磁形态	50	在身体南侧放出电磁波,碰到的敌人会受到伤害并且被弹 开、发动时体力会慢慢减。

首方。众要视到的是萨尔的路亡姿势。 实在是太多填了 萨比体形庞大、移动球

つきの をは17+ も 開係もとめ を剥布締頼 比较实用 炎あれ是向前发射榴弹,发射进 变快 砂直小, 真连发下去也没问题。折 あれ不但是360度全范围攻击判定、而且还 修计敌人暂时失去斗克、在被彻隔的时候可 以多多利用 在其它固有转之中, 火糖**为九** 的性能也不错 一办移动 边攻击敌人。而 且自己再现在空中,减少了管外政治的可能 性。BASARA技能召除一台曾协奏告、威力 度偏慢 "'普通技攻王速度尚可、尚且有大 巨大但不能改变方向,要看在位置使用。

		122
⋄あれ	1	さが大かっか いかくも 連り ・関性
折あれ	1	高唱圣歌、周围的敌人会失去战意
米であれ	5/15/45	市产生 1 人間 19計 明后会爆炸。火腐性 等級 複針之長 1 機能改多力
突击あれ	15/25/50	向前旋转冲斜的突进技,當力之后飞行距离增加。火馬性 等級提升之后可增加當力投散
×#an	20/40/55	今下準原大島 イマキ3つ、構地面上的放入境界 大属 性 等級提升与3至十3分との
天使あれ	30	召喚出爱的天使、代替萨比承受攻击。接下公可以得天使发射出去
単みあれ	35	护业学车 未唤矿物、 第37例

普通技的攻击速度偏慢 不过由于格式 大都是横向挥舞、攻击范围不错、如果配合 冰腐性的武器的活更能够将敌人存住。自己 さちから是美似于伊达政宗的WAR DANCE

成为1000年度6 不过与的企务会把自护工 变不同的是烙锤子织出类容美作战 多塘 **等于之后移动速度** 攻击速度都有大幅度提 高、攻击方式变成了对单体的"干裂拳"。 可以镇定一个目标进行连续的追打。建议在 対敌武将战斗的时候使用。大かんば是360 度全花图的攻击技能 排物延星四氢阻固密 人亦住, 也是非常实用的招式。而智だるま 警报则是召唤曾人从天而降砸向敌人 也带 有水属性、不过如果放人处于贴身状态的运 很可能会打不到。冰屋性的BASARA技能力

PUBLISHER DOWN	NO HYPEROX + H	NOV HAME BY DESCRIPTIONS
1		
等かき名メ	1	将放入打り到し、一点性、確認計能力を
まつりばやし	1	向前突进并且回旋攻击, 吹飞喝圈的敌人
おらさちから	5	将镇了 出去 2000日内中亚丰级
言ころがし	10	向前放出巨大的雪球
大かんぱ	15/25/40	在身边周围放出旋风。将空气冲结 冰陽性 等级提升后
		可提や水を行ぎ
もちつき大会	20	用镰子猛击地面、将期围的敌人全部震飞
世だるま警报	30/35/45	日味之数官人小卒を答下 水温性 英級福高品の増加官人数量。



到至 蓝藏在本游戏中看起米倒更像 是一个,点缀,招试着上去毫无意法,几乎 是一通訊打 不过虽然看上去不雅,但实际 上的性能倒的确是数一数 , 称之为(战国 BASARA2)最强武将应该设计么问题。他 的整通被招送动作幅度大, 攻击速度慢, 而 且都有较长时间的硬直、性能不是很好、而 他的固有按虽然总共只有两招, 但都是威力 无效。 天 至, 必免势即奏是双手程动兵 器几乎疯狂地一通机打、虽然在出格过程中

不能移动 也攻击等南下主覆盖了自己全线 上下,连背后也有攻击到定。再加上攻击频 率級快 无论什么敌人想要靠近都会被打得 头破血 克, 等级提升之后更可以增加连打次 数, 如果蜂锦宇全命中的话, 敌人不死也只 例半条命。只不过收招动作册向前翻滚,有 一个较大的硬直, 如果附近还有敌人的话可

能会遭到反击。一大一次・奥の手引是投提 石块, 也可以连打,连续投出的石块数量极 多、并且可以调整方向。由于石块具有吹飞 魔性,如果配合道具"王将の赤迹",则向 以让吹飞放人的距离产生变化。凡是挨到石 块的敌人都会被砸出去八丈式、令人捧膺、 而且十分实用。BASARA技更是武藏的"绝 杀",他本身BASARA槽视动,容易蓄澈, 而攻击力更是惊人, 完全命中的话即使在突 极端度下内有 土必死的威力

				the same and the other states
7	于19年级6月	1/10/30	用可平然轉在城市五樓程》的故主	最后向前中朝。可连
			打 器級提升后の増生する失数	
* #	等, 用办案	1730740	10x 80x 40x 60x 20x 40x x 20x 40x 10x 40x 10x 40x 10x	CONTRACTOR OF THE NAME OF

铺开绚烂的幻想舞

(AB国RASARA2)中 共有48个关系、比起前作 来数量大大提升。其中47个关卡都会在各个表将的故 事模式中出现、还有 个是天下统 传式中独有的关 点就是每关都有一个"特别恩赏事件",只要达成特 析、说明了所有特别恩赏事件的达成条件,相信会对 卡。在汶两种模式中打通过的美卡便可以在自由合成

模式中任實法格了。

本游戏中的关卡大多数并不复杂。需要注意的重 则聚常事件, 好能遇到额外的经验信息励, 而日学家

下面对每 个关系的重点以及难点进行了简要分 大家的政学有新帮助。

战斗开始之 后浅井长政所在 的本阵大门会关 研, 必须幸取他 用四个角上的四 个装之后才能!



开本阵大门。而 本关的特别照常条件也是存取全部四个 势, 因此可以设是必然会容成的, 左上 势中是五本枪,这几个家伙和人部时带 有 种属性、改击力较高。最好用於初 DRIVE或者8ASARA技对付。他们体力 剩下20%左右会发出合体火炮,注意要 保持移动躲避,不能防御。



凌城共有 两处,分别在开 始的地方和地序 去上色、每处-夜城昭有 个部 卫队长,将防卫 以长全部击倒驻



卡、推度向下锋正较大。虽然竹中半兵 减少了逐击被打断的危险,因此如果想 的话打起来要稍微小。·点。最后与真 角的装里面全都是弓箭手,最好不要在一卫属于比较强力的武将,但是在这一关,塑排战高点击数的话这里是一个不锈的一用素种单格。这个家伙会填犴地使用周 体力所剩不多的时候贸然进入,右下角 里也设什么威胁。他的关节急招式较为 选择 不过要注意如果自己的角色能力 诡异, 有时候会忽然将玩家拉到他身边 户经修炼得根缘的话, 最好要备 把改 进行迫打、要主意防御。由于跟他打的 击力稍微差一点的武器,如果杀敌大快 时候附近不会出现小兵,所以最好在进 的话反而不利于提升连击数了。本关律 ,入本阵之前多杀一些敌人, 首好 川家康 ()有本名忠胜护理,不要实气, BASARA槽和战极DRIVE再开战。 尽情地酝瞒他吧



中国主要,是是整合。任主中国,以下中国

地图宗全县育共 时的, 直接点: 土下场安全的。 了。本关的法螺 号兵数量不少,



算是压制了,很简单, 本天属十 星关 西加上淮度不高,敌人这十心错不强。



上面城电击战

和上田城市 击战局 地图。 只是方物相反. 也是一百冲到底 就行了。把守守 二亩 1的是塘 1 佐助,这个家伙



有技、 定要多多。注意防御, 尤其不要 把背面的砂纹器绘他。否则的话,有可 新他在战极DRIVE发动状态下。 个火 焰车直接把你送上添天。这 关他不会 使用什么破防的招式。因此只要采用防 柳灰兰的策略就能安全取附了



WEIGHT ! BIT SHAT WAY 件, 此时在附近 DESTRUCTION OF THE PARTY OF THE 匹马。输上马一 路牡弃、不要去



理会措路的敌人。就能在巨大广系闭之 前进入小田原城,时间还是相当充裕 的。特别思赏达成之后会出现隐密通道

地图上以绿色区域表示 , 在隐密通 道的尽头可以找到很多宝箱 本关的放 方主格北条氏政的攻击带有冰魔性、有 一招是转动长枪之后向附近地面放出冰 块。不过收招硬有也很大、满开之后等 他收拟时就可以尽情反击了。



小圆原潜入战

newsone. SER THE 上逃跑, 同时本 BAITE O 本枪出现。击败



开门。此时民政已经未到 北南右侧的 位置, 想要拿到特别,喝赏的话必须在~ 分钟之内赶到。路上有一道大]由风魔 小太郎把守,他的普通技基本上是猿飞 佐助的翻版。打一段时间之后他会使用 分身。此时不要被分身干扰、锁定本体 迅速击破吧。最后在氏政身边还有一堆 盾族兵碍丰磷陶。不过他们基本上不会 主动技术、肝以威胁不大



世紀 教治放战

STW. SMI BRE-BAD ザビー, 也執か 机械萨比, 萨比 太人的复数形。



必须出破所有メカザビ~。进入本阵之 前的一条窄路上会碰到 些小型メカザ ビー 这些小东西 显碰到就会发生爆 炸、请多加小心、利用连续的跳跃来般 过吧、进入本阵之后除了萨比之外也还 有一大堆杂兵,从房间的两侧还会不断 出现メカザビー,毎次两个。不过这些 メカザビ-不计入特別思賞条件。 萨比 的速度软骨 相要取附广与不滑



nan sez S-MEAFE. 少十郎把守。这 个家伙并不很难 对付, 不可他身



边还有一大维火 枪兵、最好先收拾掉。突破四道门之后 就会看见有 匹马,如果想要拿特别恶 赏的话就骑上马直奔伊达军本阵吧。只 要在通过前面四道,1的时候没有消费太 多时间、应该就不成问题。伊达本阵中 有不少杂兵、想要蓄积BASARA槽很容 易。再加上附近还有不少宝糖。所以跟 政宗打起来也比较简单,实在不行了找 个饭团吃掉再上。





前田家家中战

0 02 90 /8 an 关卡, 地图基本 上是 多古路往 #110 SS F 60 99 道门由前田耳 家押守, 他喜欢



田的招式具首先 由「火球会在地面上弹跳、所以特常会 弹至玩家背后 有点烦人。最好看见他 蓄力(的8) 候直接上去楼就行了, 资者用 引朗东股开火银、然后反击。 干损利效



严島の裁い

开始级。 成 有 查 手利 开 放 本阵,路上除 意居几个本兵: 外几乎储不到4. 向敌人, 赐示句 开放之后 9日イ

会合他就会逃跑。然后也以在四点的另 您、并且出现大批摆弄 据军中右不 少火枪兵 弓箭兵,而且都躲在壕杵后 而射击。挺, 1灰的 如果视要重结阶段 質的话,就必须在元就多距之前把他 4 之后直中阿松所在的本阵、开战之后本 梓 对于一些攻击力较弱的角色来说这 阵并不会关闭大门,不过附近也基本上 可能很难办到。建议接着备文的排水、 夏有商兵、只是与阿松的单排。阿松的 干练の准备等道具、在拥有战极DRVE 够及时找到真身。打他几下之后他又会 招式性能 般。不过经常喜欢使甲召唤 和BASARA技的状态下出战。 见到他 途韵,然后出现在地图上的随机位置。 去也是挺顶的。一不留神就被撞一个翻一可能迅速结束战斗。如果是在交极举度。 和严岛严岛の战以类似,也是装备好以



桶独同影志者战 REAL THE TANK THE START

开战之后动 第1会出版 + 4 数军总大将的图 林、送感性比到 大, 不过基中真 身只有一个 根 据笔者的经验。



夏身最初所在的位置是"绝"。 根据话 退找到他只有看运气啦。注意真身和帮 身的名字变版上是有区别的, 只要指 眼勃能小辩出来了, 开战 段时间之后 今,至的穩定便会發扬、賴要查特別思 等就要在此之前将真身干掉。不过这也 共不是明么容易的事情 因为好算你修



川東島会战

首先致人会 派出大批器奉祀 队与我军交战, 此时展高去上在 会出现教军部队 的防御度、受到

政主就会减少.



想要拿到特别思言必须保护教军部队。 维特至大约5分多钟之后或用信玄登场为 作, 且供介方法效果主被较大的温差钢 队长、不过说起来容易、做起来难、强 袭部队会不断从四面八方出现, 简直是 顾得了东边随不了两边, 如果你自己的 拉韦力或者通度不足的逐期不可能维持 我军防御商不降为零、猿飞佐助在地图 右边, 不接近他是不会主动攻击的, 还 幸村会登场、一定要讯读主破。如果我 只要你的人物能力不是太弱,取 F. 元就的体与根高、想要成功获得参 拥有底级DR VE、BASARA技的状态出 军防御宴降为零,信幺便会自动登场。 当然也创拿不到特别,图赏了



親川中島。 战器局一世軍, 但阵戮相反。这 关, 配 1 中岛分 必要处要容易有 多了。特别思赏



这些紡御兵长并不会像川中岛到战斗的 强袭部队长 样从四面八方面出来 而 是会站在原地不动等你去打, 只要看在 **地图下用下组查标示出来的防御孔长位** 匱 技顺序一个 个茶过去就绝对不是 人显然是狂热分子,不过实力并不怎么 可顺 跟上中岛合战的镇飞佐县李瓜。 本关系日也驻守在地图靠右侧的位置。 同样只要不生动接近领款不会动手 如 奥不想惹麻烦的话, 在青瞳绝附近的那 几个防御兵长时主意 点距离,不要把 地引出来了。等到議信登场之后多名。主 養保 於 火属性 胶 生 取 財 均 非 樹 車



最北端一揆勃发



被锁到的话可是要协会专品3 1过省 或泉动的时候是留有9 除的, 看有位置 统可以提过去, 并不难, 而且使用到定 强的招式也能把臂球打碎 存即图中的 把作大口的是一大批伊自常卫队,这帮 祥 拿到特别思赏的条件是击破所有他 母亲卫队,要主象他们不是 开始就全 部出现, 尚是干掉几个燕来几个, 因此 了要着急性前跑 确保把所有的亲卫队 都干掉吧,在遇到伊月之前还有一段斜 块全碰到管球, 也只要躲过去就好, 别 伊日市 設計 20 经主管 飞物的 火炬性



贱 如無湖畔战

3 朱丽德 有些难度, 上来 放電和於由利 家 图标两个人 打 场 这两 / 号称战击最强夫





躺座肉海战

船上作品。 基本上及什么市 度。不,1汶姆岛 到是报大的, 方 前概不 太好か 人 可能签案终去技 不到路 其实



只要看好地图, 顺着顺时针的方向绕过 去就行了, 路上注意上下梯子。在甲板 第 层中央把守人。]的是竹中半兵卫。 多多主管这个家伙的关节到,可以把人 打到他身边然后露路, 桩短人的。不过 与他作战的时候附近小兵众名、很容易 着满BASARA槽。总大将丰臣秀吉是光 属付,招式可以破防,稍稍注意一下, 尽量多用闪避来躲开他的攻击,不要~~ 味防御。岛津义弘的故事模式第四关来 到这里之后可以拿到专属道具, 只要消 天除秀吉之外全部敌将和兵长即可,宝 箱出现6位置在秀吉本阵之中。



执血!上围被 のななが、点面を出したすり出。メンタ大会 ののこと、大点を出ったこと

18 安和上 田城市击战等关 长矿物图太勒科 同、只是命中道 路分成两条, 1 寸击哪 条并专



有什么区别。敌 人之中有 年度年和時点 培養 - 章 下,他们的冲击波以及槽毛锁径,在真 钱。到达敌军本阵之后如果还不够5000 田军本阵前把守大门的是猜飞佐助, 主 两也不用担心, 因为量如这个家伙大约 置一下他的招式可以将人拉到身边,并 损失 举体力之后就会大武会钱、钱军 日小心他的空中要身反击即可 不过这 土泉投乳金钱后金额变 时时只要打倒 关还有一条秘密通道、位置尽在遇到一这些叛军、收个1000两不成问题。森兰 猿飞佐助前面不远处,右边有一条妨路 丸和萨比的专属连具都是在这 笑章。 被目看指住了。只要将目看打破之后所 宝箱出现位备是在確塞本院中 装备道 可以沿着秘密通道直接通向真田本阵、 具基より小鸟蜂把所有的宝箱都变成器 日的分身体力值也不高。 个BASARA 这样就能绕开撒飞炸助了。而自治路还一小判的的宝箱。用它高速更多的特也是一结下去也应该差不多了。在上杉至本阵 有不少宝箱可以取得。同时这也是本关 不错的办法,但要主意如果想拿专属该 会碰到谦信与春日两个人,不过此针吞 特别是贵的达成条件。 举多得一与幸 具的话就千万不要装备。因为它会把专 日后该只剩下一半体力,迅速把她击倒 41对战的81候多多丰意防御。



人的地方在干人 抢兵众多, 他们 还都躲在搬栏后 而开枪, 有时候 排枪过来可以



丈。因此尽量不要在 " 地 , 1946 也 不要和敌军武将键斗。最好先身迫清理 排附近的火枪兵, 再来懂懂 点火其他敌 人。装备道具才被の程是 个不错的进 择。在接近数军本阵的时候长管转部元 穿会发动重喷, 就是大型机械兵器, 这 些家伙不是很好对付、最好靠近节询部 的侧面攻击, 如果在正面的适会被产跌 到。在敌军本阵中, 元亲以及 台交替

更高级的重骑)会一同出战 这时候 要优先 古灭灭特, 否则在与元帝战斗的 时候很容易被它的炮火轰到。至于元亲 杰人, 例本显得避对行



本原李蕃念传说

マーを推療 不高。达成特别 限質的各件局處 到5000两点: 的金钱、因此 料品 个部不要 放过。在敌人数



曾较名的地区也可以 4 点点 + 亲格 · 芸 属道具的宗箱也变成小声箱



本关开始的 計算手列市計入 全出现 迅速、 天掉把守大 16 两个粉搭(在炒 图1会以4光的 灯点表示 . 这



样就能打开大门。此时我军部队开始通 过大 3进行登船作战。同时,敌人也会 派出阻截部队,阻止我军费船, 过 经 时间之后、元就会自动登场 青特别思 育的条件就是在元就出现之前完成100 人登船。达成特别聚带的关键在于迅速 击破敌人的阻射部队。注意观察地图。 看到敌人的阻截部队靠近我方的登船部 队之后, 就迅速过去消灭。只要击倒, 队长就行了, 杂兵不用珍会, 总的来说 难度不太。毛利元就本人实力不强 丰 臣秀吉的专属道具在本关获取, 宝箱位 實存靠近發明如中的於古



泰目山思法帖 2278-422-6124

3着山坡 赛向上的关卡. 路上除了有不 特許長 投石兵 之外,更多的是 忍者兵, 打起来 组石成装玉 红



别原前达成条件是击破看目中 计有计算 **以及本体** 分身都是和 大堆数人一起 出现, 尤其是敌人之中还混杂着上羽, 有些会发射远距离的火球,有些会使用 大范阁的冰屋性改主, 加上表日本身变 力就不俗。如果被以轻上的话很容易会 被打得满地找牙。较为穆安的方法还是 多利用BASARA校、优先把上忍干掉。 春 然后寺・対付議信宅



旅骑马特拉战

本美特别。在 常认应各件是在 敌人切地扑弃拉 到达太游之前将 班上版, 在学士 开始的地方领



果动作不够快。可能会被表姬缠上、那 样就比较麻烦了。武田信玄的专属道具 在这 关获取,达成特别愿贷之后宝箱 出现在敌军本阵之中。在进入本阵与织 田信长战斗之前最好先把农姬和森兰丸 打发掉, 不然的话他们两个人一定拳战 的活会很棘手。



最初端灼执战

极为繁殖的 说它繁 琐倒不是成因 7 难度有名大 币 是因为敌人数据 实在太多了 街 然间,开始的时候



看起来,没有多少人, 但是很快放入援军 就会登场。这一关的地形有大片的岩浆 地带,不要在上面停留,不然会不断损 失体力 在排图中部会碰到五本枪。跟 汶几个家位打的时候也要 丰實以類別出 整 ; 7. 本美特别则常达成条件提出页 新有武将和兵长,由于兵 长实在太 多, 打起来需要 点耐止。同时关卡中 的宝箱数量也极多, 但是很多里面都 () 什么内容, 前用利容的专用者具效容 这一关,宝箱出现位置在故军本路。至 于岛津火站,他的攻击范围很小,只要 主意别被他正面砍到, 就很容易对付。



这一关可以 道是为数不名。 **约对头抢兵产生** 好感的关卡, 用 为本关的火枪员 属于我至势力 开战之后敌人的



骑兵部队会向钱年延中, 外布支后, 飞蛾 扑火 般物的倒在枪下。特别思带条件 是首次20个输兵队长。不用抗心火枪部 队跟你抢功劳, 因为他们只会打死一般 的卒兵, 骑兵队长则只会被打成空血, 敌人可以用马上固有技的方式越过。如 然后你典上去补 下就行了,中途粮飞 佐即会登场引起大雾, 使我军火枪部队 失效 干掉他就能让大枪推开了。等到 真田幸村和武田信玄登场之后两人会 起上、难度还是不小的、最好把他们引 到火枪射程内, 让火枪兵帮忙。织田信 长和长龄我部元斋的专嘱道具在这一关 恭取 室第件署本地国カト省。



农村防型战

本关的特别 更常条件是守护 屋房、至り保さ 右 户岸房不被 振魁。战斗开始 之后会出现敌人



doles as or fit 48 "门都会直奔民房而去。这里最好不要采 国际守一户民席的管路, 否侧另外两中 被拆毁之后,所有的强袭部队都会集中 到剩下的这一户,这就很难对付了。强 赛部队在地图上以黄色光点表示,他们 →銀点出来到民族ノ 前不右 段距底。 只要动作够快,完全可以在接近程度之 断地封堵强袭部队, 哪守住民房并不非 什么难事。一段时间之后森兰丸和浓姬 心信长也会出现, 赶快把他击倒吧。



战斗开始后 要和資工業領作 战,这个家伙不 进一击 接下车 开始追击敌人的 透兵, 路上会验 新前田庆次。 图

注意庆次发出旋风的固有技,这招范围 可以尽量不要去葱他! 上他! 与相慢 很大,而且不能防御,要赶紧避开。庆 慢打就好了。本关诸路稍微有些缺烦、 欠损失 定体力之后就会撤退。在道路 要从房间上绕来绕去,多注意一下地图 开始向右转的地方可以看到一处高台能 吧。接项上有时候视角不太好调整,碰 够践上去, 上去就会出现秘密通道。本 关的特别思赏达成条件是消灭故军所有 敌军本阵之后会发生明智光奏与织用位 武将和兵长。而在秘密通道上面就有一 前就把他们消灭掉。注意观察地图,不一个兵长,不要漏过了。另外过桥的时候 之内将二人击倒才能拿到特别要求。这 注意中间有断裂的地方。不要掉下去。 否则又要重新绕回来。接下来还要和庆 力、要多加小心。可以采用学山规律斗 会陆维登场,他们也会加入到强袭部队 次打两次,最后在本阵中也有 些敌人 的策略 看他们两个人打得兴起的时候 。中、要赶快把他们干掉。再过一段时 的兵长。竹中半兵卫在这一关获得专属 从旁边输袭。前田庆次的专属遂具在这



本能手制入战 BEAR MALE AND GYOR TICHE

方势力准 战的 美。路上 oT L 2 型 到 明 架 架 和+G田光面大路 力在海斗, 数人 的兵种也得奇 不相差赔偿的证



到海人的 x 检照 B. 稍微有些癖情。到达 长两人决斗的剧情,从此时开始,2分钟 两个人都是暗属性, 能够吸取敌人的体



三方ヶ原の攻筋

本美 开放 鼓和御!家商や F胶瓣状态。 11此时本多忠胜 还没有启动。失 去了忠胜护驾的

应该可以很轻松地干掉 (5份做粉失 定体力之后就会随底扶中,一边购一边 大叫"忠胜快来救命"。此时本多虫胜 开始启动, 根要拿到特别更常的试验必 须在史胜启动之前追上家康并且护他干 掉。时间还是较为充裕的,即使家康路 回了本阵, 忠胜也不会马上启动, 而要 稍等 段时间。路上有 些铁柱兵、投 石兵将路,不摩錫他们亦战,专业追击 家康便可。要注意追上家康之后他仍然 会不断逐游、有时候使用吹飞按把他打 飞了,他爬起来马上又会进之夭夭,所





严岛本还战

一等转部。 空南安是八倍十 × + + 2 27 201 十二月名1 NG 20 24 20



之后可以找到最后一台机动兵器,是

台質時。此时元亲还不会發场、要将重

骑击破之后他才会出现,这比起四国章

骑战中他和量骑同时作战来要容易得多

7. 元帝不是得难对付, 梁用防御反击



稻叶山菜略战

DESCRIPTION OF REAL PROPERTY. 放在地图左上角 MENINE 21 福島田福祉 剧, 这个大物灯

炮弹都不离你的左右,必负 \$44 直移 动才不会被击中 虽然也可以无视大炮 直接杀入竹中半兵卫的本阵、但墓地击 会给你带来不小的麻烦。同时, 击破地 台也是本关特别愿意的达成条件、因此 还是先去 邁吧。通往炮台的道路有几 条, 如果走右边会遭到很多盾墙兵的阻 抖。而方边的道路则主要是一些铁柱 兵 忍者兵等等。消灭炮台队长之后就 能夺取八云。使之后为我方火力、接下 来就可以专心对付半兵卫了。上杉磯信 在本关获得专属道具, 宝箱出现在关卡



的紀如代質

大級冬の時

这关敌人态 SHOW THE R. 長种也很丰富 **地图集队的图象** 等新够找到一个



唐捌坤形狭窄, 敌人集中, 想达标高连 击数量的话这里是一个不错的场所。中 途把守大 1的是竹中半兵卫, 在碰到他 之前会出现不少忍者具,建议先把他们 清理掉,否则的话他1]放出来的手里剑 会给价带来不小的麻烦。半兵卫的实力 额强, 尤其是在身体前方放出创网的招 式, 攻击力掠人。如果看到他发动战极 DRIVE、最好乖乖地进开或者老老实实 防御。丰臣秀吉所在的本阵附近有不少 宝箱, 好好利用其中的补充道具。伊达 正宗在本关达成特别思曾后, 专属诸县 宝箱出现在敌人本阵 102



京都けんか祭

新辛 88 nn THE PERSON NO. 1 698时间的复数 1 20 M 4 90 .m.Rd Ter 家 SS 编织。



的角色并不需要跟他!, 起缺, 与然就 是杀敌的奸机会了 跳舞状态中的敌 人除了法螺号兵之外都是一击必杀, 连 武将都是如此, 因此可以很快排毫杀敌 数:特别思常达成条件是由破200个跳 舞的人 总共会有一次跳舞的时间,只 要尽快杀敌便可。等到每次跳舞时间结 東之后, 敌人进入正常状态, 再杀死敌 人就不算了。敌方主将前田庆次的实力 很强, 尤其攻击力惊人, 要格外小心。敌 军本阵中也有大量杂兵,加上之前的杀 放款, 着几个战模DRIVF和BASARA技 应该提容易, 好好利用吧。



世世 城脱出计画

地図与 発ビ 但方向相反。な 长地形钢简单, 基本上 資茶上 去便可。与ザヒ



数:自放战不同 的是该次专有部么名补 精助日 中把中质资大 1的居然是入了萨比敦的 可以先攻占左右两个势 地图上用黄色 老利 元朝和岛准义弘。这两个身体的实 好 x 所表示的地方 - 攻占砦之后 个 力都干實很强, 再加上附近學兵公多, 很容易整准BASARA转 在路上全球至 全到右边。阿松留在原地 不过这样放 瓣口用学 型条件侧口扩张的上数 电多子 给早期常了 特别要做的比较多 和计划,不然被编制的成员会招头大量。件是不改占任何。个要打例。人。也处 体力的 在进入数军本阵前的危险。又 是要与 个人同时作战。如果梦得有效 会碰到很多一些机械萨比,要,一般开一度的话,还是先多多维练一下、现在些 他们。往左边走的冷路会碰到很多铁柱。听便用人物的能力数值图采明 五蜡丝 兵、被石兵 火罐兵等等。但是也可少 专属道科在本关获取、宝箱牛现在 人 教至很多宝箱。与萨比作战的时候利用 - 研始信置附近 - 甲苯超汀这类例不遵。



常备件尽兵粮店

H 1, R 4,94

任何难度。長非

| 存在地圏 | じぬ

在的×表示, 不

海特型、只不过

山崎宿陸战

直接けないが体 主義の歌曲 *

践ヶ岳の战い

的法可能恢了 克里拉克地 九年号。

人就会分开。科家会到左边的路、天久

8 天星

ma.A. durinat

老常人信息供与 在抢在明智先录 ク前到达天子 15、目标位置4 地图上以黄色》



心。另外还要主意他的下程攻击。至利

且中語企山 7 左 1 7 生世



夺兵粮库的也只是 个普通的兵长 而

不是1十公强力欲待、笑卡的第一道 1后

而会研至襄田幸村,不过出人卷料的尽

打的话可能会有点危险。可以拒信么引



太能来膳業行

京应 该已经见过 石 文、社会2個 母 / 途中要从 设态路上路下 18石兰安水 7 李中 15年 5 安 x



放条件是首人所有精护。从长 10000 8. 平耳水上外缘由在地图的中部,在地 都有,不要踢过了。有时候在地图上的 ,灯内可能与代表放方式烙的大红点要 会、妈、初继接到 定在货币到的话干 瑜却是有我探视于被护, 反下也没有的 副期年 这 美除了大众胎点将之外只 有去婚和信用, 但是去婚母婆又得名忍 者头引肋阵,而与孕龄本身的实力也较 得、产业要多名丰富、最好用BASARA 投青场然后专一对针绝 与贷长的战斗 医中枢 名:在《中 1個



未 ¥ 雅府 4 ... 加入心兵8 攻击欧银银强, 改きわめ得意





打得很惨 最后的织田信长实力不弱。

-8 mores :

本能寺の

从本能异区 部 真向外差 关卡维形是有色 20.00 22.25 去就行了 特定 學等条件是由研 除胡恕州条之外



全部的放将和兵长, 基本、11公布度。 太羊唯 蜀丰富的地方是地图中部右大 曹切德兵, 见到你就会时时刮叫地冲 上来自爆, 威力不小! 而且因为 上来 好是好几个一组, 有时候会连环爆炸, 下子把你性威重係,所以 定要///1/1 7 最关键是要保持移动。不要接他们 181. 或者使用判定强的吹飞枝直接把 何1 打至远处爆炸。此外这里还有不少 火机兵, 也要稍微注着 下。放军本阵 之中有大量杂兵,而明智光系的实力也 并不是很强, 他的攻击范围不大, 速度 世九较慢 国此打起来应该不会很难。



の阵

粉湖市 英。 如果选择容损增 度的活就算价品 水格已经统到最 亳级3. 并且差 备根强的武器四 图 都令有必胜



的把握。因为本关 用如果要" 4.多出 胜打 场,这个家伙的威力想必大家都 已经见识过了, 不但体力其高, 而且攻 **市广惊人** 政违范围也极大,总之是非 常难对什的。想要取胜的话,只能耐心 朋族,利用旁边的杂兵和宝箱补充体 力、BASARA情等等,一点。点把他临 死 如果要达成本关的特别愿常条件。 就必须在三分钟之内击倒他,这就更是 难止加州了 如果你所使用的角色本身 性能不是很好的话、几乎是不可能完成 的任务。打倒他之后,德川家康和伊达 往中越四层可题了



川中島の会战・地 CEAR SERVICE ATTRIVETS

5/2 : 产品 2. 本关品 e -- 1. E 动中医院出来之 中川ま門道路か \$三字两条,在



母を直路事新丁 全の位置 非左边有 条除をあるこ以 № 古、进去之后可以找到、些官箱。 ··尼·会遭遇到粮飞佐助。进入至地图 4 毫然时候, 建田军会发动脑脏之法 · 村大桥电容出砌。 这些客伙故事为温 而且会放远程冲击波。而且挨打没有硬 直,一定要小心应付。同时真由参村也 会上 5 特别思赏达成条件是在鹤翼阵 发动气"一种之内击倒磨村。与他作战的 11元最が高電兵远一点。接下来如果之 **拿没有去隐藏通道打佐勋的话。佐勋也** 会出现。干掉他之后就能进入本阵与信



桥上原双龙阵

尽当;验证达政;之外所有的数军武器

する。由于有些武将站在高台上、係

2.要多多注意地图上所标示的红点,不

要爲过。中途会提到片仓小十郎,而他

附近有喷火的龙头机关, 小心不要被烧

€ 最好把他引开一点, 远离喻人机关

2 - 再打。之后一路上还会碰到很多响

** 关,有些地方的路会被封锁,要调

有29 , 如冷物讯波跑过去。最后在本阵

计标谓 双龙阵"名字的由来吧。不过

CALL PROPERTY CALL

斯木1 04

かる 但是路

ト 5 高展,有高

享老、本关特别

要なっ 大切各位



合成・地間一个

物图, 不过立动

相反。到达地图

中央区域之后,

上杉军会发动车

器 夕胜, 改附领



会出现一大批忍者, 同时春日也云出成

了。但是与川中岛の合战・地中的真田

幸村不同的是,此时奉日暂时不会主动

攻击你, 而是 有向中央购, 触着这个

机会, 赶快启上去把她干掉吧。特别带

川中島の会战・系

差ヶ原のおい 00000 p-012,0000

下会汇报说敌军 200人来袭,蒙 头条腔, 如果佛 别的关不够爽快 的话,这关 美 能让你过瘾。杀

到 定数量之后,敌、列出升5 相思。 此时会出现很多宝箱输送兵。可以趁机 打出来 些饭团 邓水等等补给 拖过 一会儿之后, 敌人号称10万大军的太队 就出现了。虽然10万不太可能,不过确 实比刚开勃的人名 从这时候开始, 力 ·定时间家康和忠胜就会登场、想要拿 到特別恩賞,就必须在他们工人出现之 前杀到700人左右,这应该不是什么难 之 也要 政宗和小十郎两人作战,这就 题 等到这两人母场之后就要多加 . 7. 本多史胜可不是吃煮的。 故志范围 + 師实力不济, 称不上是"龙"。多 人, 攻击力又强。最好先用BASARA技





严活岛の海斗

额沟线器的 个关系, 只有 在天下校 模式 中州野"招牌老 含本武蔵"之左 开能进入此关, 过关之后才能在



中,交战开始之后屏幕上方向会出现令 还是要费 点工夫的,如果在自由合战 侵式中计这一关。● Q有倒数。不过也 了能达成特殊思常了。使用官本武藏本 人玩这 美。开放之后可以省络在身后 投票等有各職者非外包箱



茶红二磷计去

来教相 5 强大, toL本来又是王 星难度的关末。 维力更是大幅多 向上蜂子 如本

贸然与之对政的

活, 显不会有什么知 如 , 在专村 可以破跡的尚有技需要长附加的蓄力。 可以轻松剪升。为此只要并固防守,待 其 考点球技结束之后再进行反击, 稳 1. 穆打敏 / 难取时 7. 要取得特别 愿常 必须在 分钟之内击倒拳村, 时间相当 新山 最好的办法是装备备**えの**神水 「特の准备等道具、在拥有战极DRIVE 取BASARA技的状态下出战, 并且利用 场地宝箱中的两个神水,两个BASARA 接给中之告差不多可以结束战斗了。 如 果使用本身性能不是很强的宝绸、在交



級唯食・1 タチ会復り力 × 褐皮で、

客命」川中島の合

五美田外海 卡 任实验上的 千里 = 5 Btt. 6F以并不是特生 围难。一开始9



自由合成模式中选择 有大下环 模式 于地区的在下角位置。6. 由不知效是猜 6供助所把守的大门。同时侧面还有 铁数的例数 随着到间的原题,金钱数 大雄忍者。相击倒他得费上 点下来。 也会越来越了 当你击倒宫本故藏的时 而此时上杉濂信会迅速向武田军本阵进 城就会得到与屏幕上显示的数目相同的 发,很快两人就会会合。不过世时还不 2. 有奖的、并且得到特殊职能 幻想倒 算两人碰面 打政策 (佐助) 医由液用 数针等还没能取胜、武藏数金塘园 图 信玄本阵前进,至达某 位置之后、会 概动作 元言,固有接超强,想要打败他一发生请信与信玄交战的影情,此时开始 寸筆81回。 が果能在2分钟2内由側両人 就能达成特别愿赏。这两个人实力都不 题、810还是此处最后的 建议作用 BASARA枝干掉体力较少的機值。然后



杀行是同一张妇 图, 也需要合序 质上熔光熔夹 **这** 发火枪兵的 数量多组位人,



是地面都是余彩麻麻 (Pt. Mt. 公益) 筋の取等特殊遂具、可以使自己遭到远 程攻击的时候 没有硬直, 否则总是被排 枪打中 数算不死也很简本 地面上还 **右很多人枪兵是躲在盾牌后面放枪、不** 17他1,不会转向, 接到后面打破行, 在 靠近本路的屋顶上有森兰丸和农姆两个 人把守 表颇的元程政击很难对付, 器 " 为领斗的 引候经常会被绝偷袭。建议 还是使用战极DR VE和BASARA技术流 班干掉再说 只剩下兰丸一个人就不准 应付了 最后与级用信长的战斗也没有 什么结早的 名士蘇防衛時一



会开幕!目标:战图最强 一届大歌斗

据式解说

xx连续将59100美为目的的模式。上 英结束行的体内状态会维持到下 关。因 此中广,利力 主存模式"、每过一关之 后码母至 2015会情交融会不断累加。例如 新一字面的。 "据于100石、新 美取料 产业3+300- 被 关500石、例如关 700石 多云类唯 但如果中途战败的 话, 是不能得到任何经验值奖励 每过十 关可以有一次中断存载的机会,中断后会 均算日前 50点一个 20 心值奖励、并且补满 体力。但再介之后、经验值奖励会重新以 100石开始计算。因此,如果不使用中断 在台中点 分表管理不到任何经验值奖励 的风险、相应的世界能够成功容够100场 的可、用"一一100万石的巨额奖励。而 如果中一 デンモンニ、量然能够较为稳 1、1月11年 20 年十会大幅宴城, 如



但取交, 就看各位对自己的实力以及耐力 有る存住。了。

应气软膏

每大批斗会每关结束之后会出现 个 转盘、转盘上右"吉"、"大吉"和空略 种格子, 转下尺键会计转盘停止, 停在 "吉"之上可以得到小饭团或小神水、或 者补充 级战极DRIVE 停在"大吉"之 上可以得到土饭厅建土油水 战器事件书 棚間割上升的道具。停在空格之上当然就 什么也得不到了。

转盘的控制实际上是有技巧的、以笔 者个人的经验, 如果在转盘转动到某 将 的时候按下R3键,则转盘将会停在这 格 相距两格的位置。当然,根据个人反应速 度快慢差别可能会看所不同,但只要多加 联系、是完全可以保证取得"吉"或者" 大吉"的。

大武斗会模式中最重要的就是维持 自己的体力,获得体力补给各下面几种 方式 1 打倒敌方武将可以获得饭用。2. F.用转盘取得"去"或"大去"。3 从 场地的宝箱中获取。4、根据本游戏的系 统, 新击倒50人可以得到 个饭团。其 中一定要注意利用第4点。在某些敌人数 只要在天下统一模式中得到总计300点 量众多的杂兵战关卡。不要急于过关。 尽量劣多击倒敌人,朴充体力(同时也 可以补充被拟DRVF)。

在面对某些强力武将的时候。不要

MAGNEN STEP

各错使用Basara技或者战极Drive, 毕竟 体力的问题, 通关也就容易得多了。 体力才是最重要的。此外,如果已经打 到10关,而所删体力又不多的话,可以 考虑使用中断存盘,不要硬撑。否则的 话一旦战败就什么也拿不到了。中断存 费用残余减少所获的的经验值基础。但 是对省县李励县 9省影响的。

不过这里还有一个"最终密技" 的称号点数, 好可以获得"胜利的支持 像 这个道具、装备之后的效果是在大 **计与全模式中将关开始的时候自动补充** 体力 有了这件常见 就专全不用担。

在大武与全模式中除了获得经验值类 励之外,还可以获得两种道具奖励 通过 50关之后可以获得武将的第2阶具,全破 100美之后可以获得武格的第8武器。 粉人配理

大武 +会以10关为 个单位, 每10关 的前两关敌人配置是固定的。后8关的排 列聯序即可能夠机变化。下面列出了大战 与会前50美的敌人配置、供大家参考、至 王后而的关系就要靠各位自己努力了。为 7 金列根48公司股而命中中,

第1~10美

tý. 1 v W == = 1,/0 5 82

22 - 28 - 28 S 3/4

7 1 2 5 5

かする 現代表 間 かな式 用 AT FOR UE SOBABLIBLES & &

第11-20美 第11条 単のまおお除上離合 WHITE 18 : 1 M - 16 9 2 10 M 第12条 決死: 樹煙部队

· 學性報 - 自命傳 171日明朝

with the firm to the st 1 上下 1.图片

各种杂类的组合、要丰富火罐兵的 250 2007 1 4 表 中 如 作用作者 注 段时 N - 1811 10.000 使用部队

市级加上 大维×枪兵。先迅速将 · 好在以助因 外是只要压力概定 PARTICIPATION N

平長 文《新政本院運動》 可 d3 .. x 20 3 16 72 1 重か細り部队

·传传·安子 安下班 女生 波生 五年之外 被使料 在转 过来之 守护者と无法者の会

汽井长政与古本武藏的组合 张政 变力较弱 用滤器的取引力极强 文面标则 - 种类电脑参热

第21-30美 第21英 樹の確修介 电存在现代 双格工物人工乐、器 1111 6813

美手 経 ・100 トカキタの115増弾

1 1 1 ・曜年 単足 > が攻当か 为\$5\$ 并先 · 一如如次年符 Contract to 現式 (教子中会 議師中皇市-- 全衛輸送品 不計 世次十级爆弹兵 一种主流输送兵

上杉徽信 伊丹勒北年区战的冰潭 性明今 , 我是 = 第一 日本 氏 ム紀万里・者込

铁铸部队员还 人姓氏牛門说:

产额一般个吗?** in · 种政告 P 2 97 から - ゼ 双魔 太郎 本選寺 景気が近く ノが品帯関性。其

第31-40关 第31英 中國小名數所開放 月分、 86 数 1 体 60 。 23 件 中平 長中が担心 クンボル·イ4日当 Mr > dr Ei

PH 37x5 #1 16.. 154 **初たが紹介 。数すの 1 個がら**数 7 % of 11 1 x > 春日 粉中半系 P 和森兰丸的组 台 內有 北京我心, 在 所來! 上流武士安介、依 和上方式士客会・特区別で大、新 A > U 4 4 R 的 M X 4 T 田 X Y

新川 医证贝安合 李本本社教師王和四日本提 B. W. . 971 A COLUMN TO THE REAL PROPERTY. 李头的物理中国的动态(中央中级 打 テニル の 五 人間 北条传坛总书队

目 養好生・抽 大郎 等后彩印 表級和音本武藏的组合 两人都不 好斯 用BASARA技物质多特性力

片仓。+郎和灭磷的电合 首先进 速干掉。大郎、对后用打倒运输兵

第41-50关

I (f) . 4 (f) 5 2 11(6) 1 4+5

安多分四方 七枝 打倒中衛在 1 10 10

00150 H 41 H 1 5 \$ 310 By Forgist Morgins kd 18 HALL OF BALL WELL STORY

☆ 添物。有大型上面排补料 赶 SHEW WRATE 6

上旅武上等台。梅 村 与什么相应 + 在BASARA排

切田慎长 本臣委告以及律川家創 湖南谷 七部十九世子 传播社 原 伊达政党和支管教部元条的组合。 政命がより特征 最好等所へ分升

前田家大銀合 前項利率 阿松。装前田庆火的组 合 用欧飞枝打散 人,然后击中 THE PROPERTY. 以统一全日本为目的 的游戏模式,一共有18 座城池、全部占领之后 就可通关。游戏开始之 后, 会随机分配各个城 池所拥有的财宝,包括



小判(金钱)、军粮(经验值)、五手籍(道具)和武 具、武器防具)四类。其中水平箱和武具部分为普通和 豪华两种。随着流程的进展,各城池中的对宝还可能升 级。消灭某一敌方势力之后,就可以从它所拥有的财宝 中选择一种作为战利品。天下统一达成之后,就可以 到在游戏过程中所获取的那些战利品了。此外,在天 统一过程中,育本武藏还有可能引入排战。 STATISTICS

根据在天下统 过程中的表现, 通关之后会授予 种称号。每个称号对应一定的点数。点数累积到一定 量之后就可以得到奖励了。各个称号的取得方法以及 幼中教育养教下表

原 等		获得条件
天下人	10	以ぶつう環度通关
5	15	. なしい なりか ·
李宙	20	以克极难度通失
ハサラぞ	3	至"有一天一名中国中国,被广大路之关
逆列ホームラン	3	至少有一关在濒死 红血 状态下过美
STYLISH	3	至少有 关不捞血过关
バサラ大将	10	所有的关于器以BASARA技击破总大器过失
4月月皇水 ムラン	5	聖少有 美存積於 打凹 技术下点
		交切BASARA特 : 7 战极DR VE发
		动体 * F使用BASARA技
SUPER STYLISH	50	究极难度下,不中断通关,而且至少
		有一类不振血
4 10%	3	要さる 実の記事 ドケア (女
技发王	5	至少有 关以接続技品例总大将过关(注)]

煉乱无比 体情况请参看角色介绍部分,这里就不另 外说明了。

表放器型

此外。每把武器初次获得的时候都是 每个角色都有8把武器。不同角色的 Lv 1, 随后可以在战场上得到更高等级的 每些武器取得方法、攻击力都是相同的, 武器。如果你暂时还没有获取某护武器的 只是在附带属性上有所区别。所有角色的 Lv I的话(例如你暂时还没有从希虑中购 第3 第6把武器都附带有该武将的得意属 买第3武器)、那么即使在战场上得到了 性。个别武将的其它武器上也有可能附带 更高等级的第3武器。也无法获取,而会 有温素属性。关于武器附带得意属性的具 自动转化成小判或军粮。

时候都是Lv 1, 随后可以在战场上得到更

_							
武器	基本攻击力	華大攻击力	特殊效果	取得方法			
第1武器		480	元	初期拥有			
第2次器。	152	350	BASARABIS 4.0 10	2 4 1 1 5 Cape 1			
無別的	252	450	附带武将得意舞性	从商店中以8000两购买			
2 H	352	550	5 + 18+	出しいこと しゅう 大なか 強いなる			
第5武器	503	800	BASARA积雷速度加快	以ふつう难度過失之后、从商店中			
				以28000两购买 (注1)			
Y 24	6/33	900	2年2日日本	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·			
第7武器	703	1000	金心一由党动几席提高 [注3]	以唯しい環度過失之后、从高島中			
				以70000两购买(注1)			
第8武器	1003	1300	攻击89HT数+1	全破大批斗会100美之后美助			
⇒往1 只要以任意一个角色通关、则所 或者究极难度进行天下统一模式、并且进							
要售品的	查告年的対应使器都能存在床中映写。 探書生業具作为於利品、附通業之后一定						

5342. 電6金融在战场上获得的几座较 全获得。 位。如果运气不好的话可能一直都拿不 注3 前田庆次的第7或器特殊效果是出 對。如果是这样的话,可以尝试以难しい。故时根据运气决定会心一击发动几率。

高等级的防其。如果你暂时还没有获取某 种武器的Lv 1的话(例如你暂时还没有从 每个角色都有3种防具。不同角色的 商店中购买第1防具) ,那么即使在战场 每种种具取得方法、防御力以及特殊功能 上得到了更高等级的第1阶具,也无法获 悉是相思的。 此外, 有种贴具初次并很的 一放,而命自动转化成小组或军输。

版集	基本影響力		特殊功能	取得方法
京 に見	102	300	魏近前输入的意识 印变长	从意言中。""9000两套灰
2 -	202	400	受伤时BASARA推增长量加大	増しい道者可福度費で水式表と語呼等項
要なな意	252	SEA	思知からかの大学業の本本語書	A PARL DESTRACTOR

ヤンブルセ	-1	左 本 本統合連身あい(成の)の二世
2016年	1	至少有一类较备选唱系道具过关
んたが大将	- 1	至 石 内奈金にますり様は美
色大将	3	至少有一美藏备白金切符过美
セット待		至、布 夫装备2室目のくし引き券は

		关节1.使中
心臓の达人	3	至少有一关装备常確の環境过关
おみくじつ	1	を、モ メルタ のおみ(しご== 液形
智勇兼备の将	10	通关之后总计击例人数100人以下 注21
ちもくその兵	10	通もよう やり数7000・以上
FEVER時	7	所有的关卡都达成500以上逐击
る故性者の在	- 5	表示。 2 **** 数2至100年 83
网维罗道	3	不记录通关
申べく人の兵	9	感染于 3十位 计下通单

日のない個のか		Zita Tit E(Z E UU h dd
网维罗道	3	不记录通关
电ペイスの兵	9	婆安里 3112 大下通常
关上关下唯批批問	25	nnnnnnnnnnnnnnnnnnnnnnnnnnnnnnnnnnnnn
21-7	6	いつうなな ダーをおり発達を
財宝ハンター	12	至少有 关章到的王手精和贫具合计
		24个以上(注51
(いしんぼう将军	3	至小年 文化传 : 2, 13D个 15
網铁の肝腔	3	至少有一关吃神水波者思比身傳題过

44	財宝ハンター	12	至少有 关事到的五手箱和放具合计
F	くいしんぼう将军	3	24个以上(注51 平市市 文本作: 2, 130个 15
	網铁の肝腔	3	至少有一关吃神亦被者思比寿傳超过
	財宝プリーダー	10	130 4 0 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1
各	奥州鲍头	1	使用伊达政宗通关
数	天爾绝枪	1	使用真田幸村通关
奖	均留豪壮	1	使用前田庆次通关
	装界武帝	1	使用半臣考古通关
-	征天魔王	1	使用织田侑长通关
	犬衣无鹭	1	使用长管及シェを選美
	月下为君	3	使用春日通关
	被加着異	1	使用森兰丸道关
	を天疾 撃		使用擦飞佐助遊关
	产于指生	-1	使用阿松通关
9	苍裂瞬牆		使用竹中半兵卫通关
	冷級下章	1	使用明智光秀通关
R.	途计智符		使用毛利元数通关
	10 0 5 12	1	Maria B. B. A.Y.

使用岛澳大弘通关

學: 15× 使用助田和倉庫等

1 使用浓姬通关

天真烂漫 1 使用伊月通关 使用資本表謝るう 完全制整 22 22个武将都连关 5 ,与破乱或者至本武藏 ※注1、使用宣本武藏或者上杉游信装各专有准具、其址

解转身有政治力。将致方兰大路打至空血之后周围排舱

核击倒便高. · / / / 使用方击范围()的角色(例如宏极), 每次开始 之后直取总大将。装备恶臭香炉、下克上の絵马等装备也

可以避免误伤小兵。 注3· 在故事模式和自由合战模式中的出战次数也算。 "注4: 只装备第 把武器, 不要装备防具和消息。涂中 可以记录。

5345、在小田原始争等 | 战中有9个武将掉落五手 箱和武县,战场中有2个 宝箱内有玉手箱以及武 異,特別思常成功后出



找到5个玉手箱和武具, 另外加上每达到500许市就会禁助一个需具(每关最多3 个)、合计19个。还差5个、就要继续备上五个"一重の

ほうび , 过关后追加5个玉手箱。 少排6,可以在最高深的热战中达成。 ★注7:可以在最南端灼热战中达成。

少挂8. 虎提处于地图一段的势力。让最后所剩的数方势 力占据地图上10座城池以上, 就能培养出10级财宝。

每使用 个鱼鱼通关之后就能得到他的第三套服 装。可以在战前准备界面的"袭备"项中选择。而称号 点数累计划。主数最初能获得奖励的消息

			集節
	可以使用含本武藏	100	得到热喝つづみ
5D	Street Blok		· 項子計列のな体像

每个角色都有1种专属道具。专属道 具只有对应武将才能装备, 一般都具有非



常特殊的效果。所有武将的专属诸县取得 方法都是相同的 必须在该武将的故事横 式第四关中达成特别思赏条件,然后便会 出现特殊宝箱, 打破宝箱就能得到专属道 具了。要得到专席道具,所选的游戏难度 不限,但必须是在故事模式中。如果在自 由合战權式中选择和同关夫。虽然也能达 成特别思赏条件、但特殊宝箱是不会出现 的。宫本武藏没有故事模式,因此他的专 馬達具是在自由合战模式的"严流岛の决 斗"中得到。关于每关特别思常达成条件 以及特殊宝箱位置的说明,请参看关卡解 析部分。每个武将的专具道具名称及功能 请参看下表。

角色	专阅进具	作用
伊达政宗	无限六爪流	一般保持六川流状态
真是全年	大喷火	パガスマルDR、FY * T出力 直接特到飛科状态位置、攻
		九朝5 金屬性 似白 / 受到的伤害也会加大
前田庆次	領奇者が迫る	挑衅时让周围的人一起跛舞
"臣夷之	設友の等于	可以然一大的人名沙哥
织田信长	黒ノ烙	防御力降为0. 并且全部转化为攻击力
스콤됐다 오	企修程和応獲闭線	様長さなt 発過収まる既打出会。 市
春日	もう一つの剑	以分身状态出战、维持到濒死状态为止
菜 = ;	ふしぎな全主権	·先於時級[用 等內 · "生 5日始終 · · 於 · · · · · · · · · · · · · · · ·
	空等の扱意	雅花状态下受到攻击时自动使用三次空蝉の术并回复体力
5219	ら豊の女王	售系图有技、BASARA技、骑马攻击威力上升
竹中半兵卫	住人海命の假面	体力慢慢减少,获得小判增加
子ののとは	音泉がえりの香	体力为0时自动发 vBASARA将并回复体力
毛利元獻		放路斯固有技的时候不会被打断
1. 多一提点	收基局	挟衈St放出藝糖把敵人冻住
岛津义弘	剑豪の徳利	得到神水液者惠比非得之后HT致加1,维持到受到攻击资企。
	爆製风林大山	BASARA枝发动状态中,使用固有技HT数加5
	爱妻弁当	和网络在一起的时候会得到饭团,吃到饭团时攻击力上升
	プラスマヤミ共貨	攻击形态的弹药变成电浆弹
浓蜓	総城のかん	通常攻击变为体术攻击
# t	人作者事業の物名	打倒的敌人变为萨比教信徒,过关后增加小判

|ハンマー忘れた[・]。不奈大師出战、不能使用助御和闪避 ... 天一 芝卑奥义 排解政击力上升



在商庆中能够购买元气ごはん。 カラ どん和頑固せんべい这三种消费类道具、 它们的作用是提高人物的能力数值。每个 元年二位人可以提升1000体力、每个力う どん可以提升40攻击力、毎个顽固せんべ い可以提升20防御力。这二种道具都最多

9 会提	。不过有	些初期数值	较高的人物
装备上制	等级武器、	防具之后,	即使不购买
这些消费	贵道具,能	力也已经过	达到上限了。
第个	500两	第二个	1000两
第 ^	2000万	第四个	(3000 M
第五个	4000两	第六个	5000两
触れ小	EDODE:	館八个	anno ili

建设建筑集。、。。。。。



ほりの学達

明りの映影 111000

级别越高效果越大

装备由通具分为 类 提升攻击力 需要在更高难度的游戏中才有较大几率获 防御力、体力等数值的能力类 使敌人的 取。而从痛店中购买的道具共有20种,但 属性攻击无效化的守护类,具有特殊效果 游戏初期只能购买其中4种。剩下16种要 60特殊类。其中,能力类的道具有级别。 随着游戏进程解开封印之后才能购买 (具 体条件未确定,但可以肯定的是只要不断 最备量 复异叶获得方式有 种 一是 进行游戏就可以逐步解开封印,而不需要 以此场上观シンド手箱中族机获得、三部 什么特殊条件)。所有的基备类值具把是 从各压中改变 是并关下结 模式中非 全人物通用的,只要一个人物拿到了这些 得称号占数产类型。其中随机获得的道具 道具,那么其他人物也同样能够选择道具



大规则常是轻松等。现立"之"的 大规则常是规则常,因为一一次一致 大规则的言规则常,但"一"以"是"一"或"一"或"一"。

おにぎりのおうり オース・ス製書 での成立の単純大



w.故场:随机获得 少战计上随机获得

从战场上随机获得

从战场上随机获得

拉純雅

使同ひょうたん	這一心一本質賴 答识经历攻失进大		从校还、随机获得		
守护馬進兵					
28	32 m	拉聯度	取得方式		
小のおニリ	c 電性攻毛 8 m 件 肖无效	**	从战步。随代获得		
窓のお守り	言葉性なる身が作者を放	**	从战场上随机获得		
(のお=1)	· 舞性过去变) "你备无领	**	从战场上随机获得		
員のお≐ り	又関作でを分かれ 再先效	**	从战场上随机获得		
時のおうり	信駕はは下放と体りが复元效	**	从战场:随机获得		
元のお干リ	一篇作汉《郑彻斯斯无效	**	从战场上随机获得		
然思のお守り	本 意 * 以 格 中國性政治途	***	从战场:随机获得		
	10伤害无效。但无属性伤害提高				
	特殊表達長				
名标:	放果	珍種度	取得方式		
社会にの様子	受到政治「容易产生便直	****	从战场上随机获得		
オ酸の原	被可吸收改立因及有硬直	***	小直等年1,80000年期再		
真手の療法	類化安全作書版、大3/4	****	从是位立。 50000元数据		
逆順于甲	防御飞行道其后会将其反弹	****	从直店中以100000两辆提		
少れだるま	会 ・及い 密提高	*	从战坏工图* 發導		
连十麻子	医生物球性 - 亞米	**	水表成立。 800 元载品		
鬼心の主具	:- 1 - 12 2 2 2 2 3 5 5	**	从战场。随户获得		
万年水の片品	或报"A - 结蝶针 B 硬长 1秒	***	平省之土,约000美術品		
与以天约	移立す党提高	**	◆章 * ↑ // XC医数理		
長风の鞍	策马速度提高	Ħ	从战场上施机获得		
鉄ね反しの軍	186 m 2 m 1 m 2 m 可程长	*	从战场上随机获得		
昼時の至り	PASEPA被放下力提升为15倍	*****	从战场上随机获得		
追思の収算	通常なされ第二下。然反动会し一击	**	从战场上随机获得		
代徴の帯组	在BASamaa槽上高的技术。 关内可	***	从敌场上随机获得		
	以消耗体力发BASARA一次				
東火の磐地	在设场(10 三) 美的状态 美内可	***	从战场上随机获得		
W 4 - 10 - 10 - 10 - 10 - 10 - 10 - 10 -	点野性である時間の (E 女		11 10 27 22 10 27 28		
思か省の法	接予収入15億伤害。何自己要受到3時伤害 あえられる所は、最初、自己要受到3時伤害	***	从战场上随机获得		
下点上の絵画	選がはよかえるよ 共 をままえるが 高年 日のもと話し場所	****	从战地上随机获得 从战场上随机获得		
御職の方	· 終工者 - 十八年 お幸かな くなし苦美百年十年か	*			
届はしの差手	サーローマーを グラード " OL A A A A で 長 一 サール で 大 5 春 春 春 春 秋 5 ~ 美 L 系 2 月 曜 力 都 子	*	从位场上随机获得 从战场上随机获得		
忍者美しの保護 大児茶しの雨	等する古人別者 発音室和20mm 早し泉道共見刀提片 松本の・新 ~ 年 大佐 事 姿备 全部5	**	从战场上随机获得		
大男祭しの面		***	从战功工物机铁棉		
カラクリスしの際	へるしを通具版力提升		A 战场上骑机获得		
カフクリスしの例	總率重減大佈書 簽备全部5个条し 緊痛具所可視升	****	MARVAT上值机获得		
	未设共见 7亿7				

		co con-	
武士祭しの先	「由于主土、一個寺兵大學者 是各全部5个身。原理具成为提升	*****	从战场上随机获得
又共日の年配	BASARA技命中时攻击HT数+1	*	从战场上随机获得
人外上の年間	DMOMPHSKIII PPS AKTIDII SIK+ I		WORKS THE DESCRIPT
○被 体の再枚刃	体力和BASARA全满状态下攻由HIT数+1	**	从高店中DC1000所開得
妖刀の鞘	攻击HIT数+1,但无法曾BASARA槽	***	从战场上随机获得
悟りの進击	攻击HIT数+1,但无法防御和回避	**	从战场上随机获得
	THE RESIDENCE OF THE SECOND PROPERTY AND ADDRESS OF THE PARTY AND ADDRE		17 AMERICAN AND ADDRESS OF THE
教形の弦具	攻击HIT数+1,但连击持续时间瞻短	**	从战场上随机获得
走台の手段	骑马时攻击攻击hIT数+1	**	从战场上随机获得
外いの際し創	攻击HT数+1、但要更至3倍伤害 攻击HT数+2、但要受到5倍伤害 放出恶臭、无法掌迫	***	从战场上随机获得
発天の港上到	TO A TO A CARREL CONTRACT		1. 10.42 to 00.45.21.09
代人の知るしま	以田市「劉+2、但崇使的句话所备	****	从战场上随机获得
多集香炉	放出恶異。无法奪近	****	从战场上随机获得
対大者が		****	waright # 90000两辆槽
再番の押	吹飞攻击距离大幅度提升	*	从战场上随机获得
	W CSUREMVINGTEN		
土塔の奇迹	吹き音楽像全学1 特変化 製造な大調が具有合成の等級会議所至MAX	***	→直点中30000所報得
微磁の均即	製备中的大調計具在合作中製經会提升至MAX	*****	从商总中以200000河路得
时をかける鞭	騎马时连击不会中新	****	从战场上随机获得
黄金の招き指	50人新后不再获得饭区 市是非两招多店	****	小战场:随机获得
	DOVEP业业政场现代 山东各级级车峰		MONTH : MEDISKIN
号級のかんざし	击倒一个人增加1石经验	*	从战场上随机获得
経验の様	击倒一个人增加5石经验	****	从战场上验机获得
事より小判	舞台内全部运输兵变为八利兵,所有	****	从战场上婚机获得
報を引小売	舞百円王郭延朝代支刃へ列共: 所有	****	WOTANT MEDITION
	宝箱道具部为小判		
常暗の眼镜	隐藏集色的体力模 以关后地加坡易度是實0.5	****	从战场上随机获得
あぶく柱の別布	取得小判置太幅增加,但只要受到伤	****	从商店中以70000两
10 H- / STANSS 43	以神小州昌入福福版, 出八安文制切	***	
	客。 打数量就会被り1/2		润得
2度日のくじうきゃ	"过关后可重新验选道具	***	w商店中ル35000高額得
- のおめ(E	过美后五年码 近县可以改变 大穀值	****	从战场上随机获得
千年母音の収場	达成1000HIT后类励豪华玉手指一个	**	从战场上随机获得
土羊枝管の民福		**	外战功工期机状传
	(大武斗会模式无效)		
主効の催れ	达成500人新可以得到豪华武具一个	**	从战场上随机获得
	(大武斗会模定无效)		
			11 10 17 1 20 10 10 17 17
要性の杯	过关后55年李宣三一人攻略是有经验增加2個	×	从战场上随机获得
容別びわ	所着物での主題由改作	**	ル商店中以15000两個機
物明こと	所着先美的毛毛曲战斗	**	从战场上随机获得
1511100	NI W X X E TO		からため エー 相互 いりかつ
抗唱つづみ	将所用武将的主题由改为战场音乐	****	美工廠 國立即有名称 1 · 1 (2) 4
ごますり非	友安全民報店	**	从赛戈中从20000两两得
与会扩料	出现 位坤女跟生角设 8	****	从有这中以50000两款报
	在BASARA明全為这个下出上		A REST OF THE REST OF
治えの時次	(HBASARAMY ART BE	*	从战场上赌机获得
羊地の准备	在明有 划战级DR,E的现在下出击	*	从战场上随机获得
金の特	体*自动心理 法在除任务之回复案》升。	*****	从战场上随机获得
	禁催≥+************************************		
	NUMBER TO AKTEM TO		
.019	BASARAHAFF BARRAAFFEELH.	*****	从战场上随机获得
	防御水态无效 大武斗金模式无效!		
胜利の女神像	祖医中世产体产金巴莱 大武士会横式附定	****	天下统 學式許得見配合(1300年
年もの文件	· 有完 作 . 多 日		YAM BELLENGOLOME
資内の男生米	体力主等自动复表 次	***	ル東ス中山60000万両両 建
	雅丁全州体力2倍	****	A. 经新工额1. 获得
上! の生	放军全世体力2倍	****	ル战场上随き、获得
上上の仕 総形の英幕	放军全州体力2倍 技术集员不会设施主角	*	14 20 54 OS 61 G - AL
上! の	放棄全然体力2倍 技术体系不全容額主角 以来是,中每年發生是來數數以300元英數經驗值	***	14 20 54 OS 61 G - AL
上上の仕 総形の英幕	放棄全然体力2倍 技术体系不全容額主角 以来是,中每年發生是來數數以300元英數經驗值	*	从战场、筋灯获得 从战场上随机获得 天下统 權式称号
上! の	放棄全然体力2倍 技术本品,2分份總主角 近天8、下2年度工具本格數以300元度制度組 在专編並具即也企業數計 其安平,故	***	从战场、筋灯获得 从战场上随机获得 天下统 權式称号
上 の品 ・ の品 ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・	放至全州地市2億 技术电影、全套着主角 过速度、中华发生逐渐最高级00元发励短程 在专项是目录进企业展标、样在中,故 事構成階度、資本发酵自由合业限度	****	从战场、随机获得 从战场上随机获得 天下级 權式称号 奖励合计150点
上1 の品 語形の残事 養状の前立て を言称動机 が2のおキリ を	放至全州地市2倍 技术电影、全套着主角 过速度、中华发生逐渐最高级00元发励短程 在专项是目录进企业展示 样安宁,故 事構式陈建、實本资融自由合业限定	* ***	从战场、随机获得 从战场上随机获得 天下级 權式称号 奖励合计150点 从战场上随机获得
上・の住 結形の馬馬 養機の前立て を言称を根 対点のおすり 6 は点のおより・費	放資金が休り2個 技术も、产力負債主角 1万円、中年校下型高額の300円規則付益 在专業基月季売金額計 年安市、故 事構式構定、官本武績自由合政規定 成立 条章を防・ボスのかり方面提升 エポー・最多を防・ボスのかり方面提升 エポー・最多を防・ボスのかりかませた	* ***	从战场、随归使得 外战场上随机获得 天下使 權式称号 奖励合计150点 外战场上随机获得 "商店中"、3000高额得
上・の住 結形の馬馬 養機の前立て を言称を根 対点のおすり 6 は点のおより・費	放置中的体 1926 技术电影。《自由主角 力学是。《中国中国中国电影》。380E发射错值 在全面重新中态全面的、标准中,故 事構式開建。在本武觀自由会战限定 1821—第各条形态(2015年19年19年19年19年19年19年19年19年20日)。1930年19年2日 1821—第各条形态(2015年19年20日)。1930年19年20日 1831年19年20日 - 1930年19年20日 1831年19年20日 - 1931年19年20日 1831年19年20日 - 1931年19年20日 1831年19年20日 - 1931年19年20日 1831年19年20日 - 1931年19年20日 1831年19年20日 - 1931年19年20日 1831年19年20日 - 1931年19年20日 1831年19年30日 - 1931年19年30日 1831年19年30日 - 1931年19年30日 1831年30日 1831年19年30日 1831年19年30日 1831年19年30日 1831年19年30日 1831年19年30日 1831年19年30日 1831年19年30日 1831年19年30日 1831年19年30日 1831年19年30日 1831年19年30日 1831年19年30日 1831年19年30日 1831年30日 1831年30日 1831年30日 1831年30日 1831年30日 1831年30日 1831年30日 1831年30日 18	* ***	从战场、随归使得 外战场上随机获得 天下使 權式称号 奖励合计150点 外战场上随机获得 "商店中"、3000高额得
上・の益 結形の路幕 養機の前立て を言称を根 対点のおすり き は点のおうりま さんのおうりま	放置中的体 1926 技术电影。《自由主角 力学是。《中国中国中国电影》。380E发射错值 在全面重新中态全面的、标准中,故 事構式開建。在本武觀自由会战限定 1821—第各条形态(2015年19年19年19年19年19年19年19年19年20日)。1930年19年2日 1821—第各条形态(2015年19年20日)。1930年19年20日 1831年19年20日 - 1930年19年20日 1831年19年20日 - 1931年19年20日 1831年19年20日 - 1931年19年20日 1831年19年20日 - 1931年19年20日 1831年19年20日 - 1931年19年20日 1831年19年20日 - 1931年19年20日 1831年19年20日 - 1931年19年20日 1831年19年30日 - 1931年19年30日 1831年19年30日 - 1931年19年30日 1831年30日 1831年19年30日 1831年19年30日 1831年19年30日 1831年19年30日 1831年19年30日 1831年19年30日 1831年19年30日 1831年19年30日 1831年19年30日 1831年19年30日 1831年19年30日 1831年19年30日 1831年19年30日 1831年30日 1831年30日 1831年30日 1831年30日 1831年30日 1831年30日 1831年30日 1831年30日 18	** **** ******* ** ** **	从战场、随时使得 从战场上随机获得 天下经 槽式称号 奖励合计150点 从战场上随机获得 从战场上随机获得 从战场上随机获得
上)の品 ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・	放音をかは、か2時 以来名。7、7 0種主角 山井と、12年代で京都書。380日東州管理 在・5項書目等に合う審計 年本 か 3 毎年 一 報音を終ってのか「リタ田県・ 第一 年 報音を終ってのか「リタ田県・ 第二 年 報音を終っているか「リタ田県・ 第二 年 報音を終っているか「リタ田県・ 第二 年 報音を終っているか「リタ田県・ 第二 年 第二 日本 5年 15年 15年 15年 15年 15年 15年 15年 15年 15年	· 按 · 按 · 按 · 按 · 按 · 按 · 按 · 按 · 按 · *	从战场、随机获得 水战场上随机获得 天下经 槽式称号 奖励运行150点 从战场上随机获得 从战场上随机获得 从战场上随机获得 从战场,随机获得
上)の品 ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・	施室を付払り2項 投水水の・2・2 の動主角 (2天生の・2年以上2年数を以20日末別報金 在を第三年から金額が、年度中、改定 乗機式開産。日本次機自由をおりままま。 上記・一番を9日・2回のかりままま。 三代・二番を9日・2回のかりままま。 三代・二番を9日・2回のかりままま。 二代・二番を9日・2回のかりままま。 二代・二番を9日・2回のかりままま。 二代・二番を9日・2回のかりままま。 二代・二番を9日・2回のかりままま。	**** ***** ****** **** **** **** ****	从战场、场外获得 外战场上超机获得 关下设施 有式称号 奖励合计150点 从战场上随机获得 从战场上随机获得 从战场上随机获得 从战场上随机获得
上)の品 ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・	施育学が体内の所 別大名。7、0番主角 記者。これの大学の内を300年別列省 企作業を再定を開き、指定十一枚 等機式隔定、音本武機自由合成限定 2011年、基金学的、河口の5・19を展計 近代上、基金学的7・12 のあり、19を展計 近代上、基金学的7・12 のあり、19を展出 近代上、基金学的7・12 のあり、19を展出 近代上、基金学的7・12 のあり、19を展計 近代上、基金学的7・12 のあり、19を展計	· 按 · 按 · 按 · 按 · 按 · 按 · 按 · 按 · 按 · *	从战场、随机获得 水战场上随机获得 天下经 槽式称号 奖励运行150点 从战场上随机获得 从战场上随机获得 从战场上随机获得 从战场,随机获得
上・の品 ・・の品 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	版音学体体の2所 展介を3、7の数主動 近支 2、2年度は20年度20年度対対 在 9年度に20年度は20年度20年度対対 20年度は20年度20年度20年度20年度 20年度20年度20年度20年度20年度20年度20年度20年度20年度20年度	**** ***** ****** **** **** **** ****	从战场、场化技术 小战场1 随机技术 天下经 槽式移导 集励合计150点 一场级路1 随机联络 "成战场1 随机联络 "从战场1 随机联络 "从战场1 随机联络 "从战场1 随机联络 "从战场1 随机联络 "从战场1 随机联络 "从战场1 随机联络 "
上・の品 ・・の品 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	版音学体体の2所 展介を3、7の数主動 近支 2、2年度は20年度20年度対対 在 9年度に20年度は20年度20年度対対 20年度は20年度20年度20年度20年度 20年度20年度20年度20年度20年度20年度20年度20年度20年度20年度	**** ***** ****** **** **** **** ****	从战场、场化技术 小战场1 随机技术 天下经 槽式移导 集励合计150点 一场级路1 随机联络 "成战场1 随机联络 "从战场1 随机联络 "从战场1 随机联络 "从战场1 随机联络 "从战场1 随机联络 "从战场1 随机联络 "从战场1 随机联络 "
上)の品 ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・	経費から体が内別 取れる、クラの第1番。 近世、マッペルを連絡を、のに対して の写真を対して、変形と、というでは、 を構成に関す。第二次を動きたると同じ は、一番を対し、一のかりのを要形 は、一番を対し、一のかりのを要形 は、一番を対し、一のかりのを要形 は、一番を対し、一のかりのを要形 は、一番を対し、一のかりのを要形 ので、一番を対し、一のかりのを要形 ので、一番を対し、一のかりのを要形 を、一番を対し、一のかりのを要形 を、一番を対し、一のかりのを要形 を、一番を対し、一のかりのを要形 を、一番を対し、一のかりのを要形 を、一番を対し、一のかりのを要形 を、一番を対し、一のかりのを表示を とてを考し、手続を表示を	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	从战场、统计技术 外战场上随机技术 关系。他或参号 关数合公150点 小战场上随机技术 场级场上随机技术 从战场上随机技术 从战场上随机技术 从战场上随机技术 从战场上随机技术 从战场上随机技术
上・の益 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	展音学化体70円 元年、「クラ連士の、のでは19世紀 元年、「クラ連士を40円では19世紀 石を東京が近年度は19世紀 一年後年度が20円では19世紀 元十、年後を20円では19世紀 元十、年後を20円では19世紀 元十、年後を20円では19世紀 元十、年後を20円では19世紀 元十、年後を20円では19世紀 元十、年後を20円では19世紀 元十、年後20円では19世紀 元十、年後20円では19世紀 元十二十十十十十十十十十十十十十十十十十十十十十十十十十十十十十十十十十十十	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	从战场。随时获得 外战场上随时获得 实勤场计180点 中战场上随时获得 外战场上随时获得 外战场上随机获得 外战场上随机获得 外战场上随机获得 外战场上随机获得 外战场上随机获得
上・の品 ・・の品 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	展音学化体17個 東京、20一個主角 12世、19世末年8年3,200日を計算さ の写真用が近年8世、19世末年8世、19世末 東端氏形型・8年末の8年19世 18世 18世 18世 18世 18世 18世 18世 18世 18世 18	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	从战场、统计技术 外战场上随机技术 关系。他或参号 关数合公150点 小战场上随机技术 场级场上随机技术 从战场上随机技术 从战场上随机技术 从战场上随机技术 从战场上随机技术 从战场上随机技术
上・の益 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	経費学化の17個 取れる、27世間主動 27世、7年間主動の200日を封閉直 名の展開から200日を対している。 が構成が200日を対している。 は、17世のでは、20日のでは、20日のでは は、17世のでは、20日のでは、20日のでは は、17世のでは、20日のでは は、17世のでは、20日のでは 17世のでは、20日のでは 17世のでは、20日のでは 17世のでは、20日のでは 17世のでは、20日のでは 17世のでは、20日のでは 17世のでは、20日のでは 17世のでは、20日のでは 17世のでは、20日のでは 17世のでは、20日のでは 17世のでは、20日のでは 17世のでは、20日のでは 17世ので 17世ので 17世ので 17世ので 17世ので 17世ので 17世ので 17世ので 17世ので 17世ので	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	小战场。场性技术 水战场上级的技术 大大区 相式和导 美国台口190点 成功 150点 成功 150点
上・の益 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	経費学化の17個 取れる、27世間主動 27世、7年間主動の200日を封閉直 名の展開から200日を対している。 が構成が200日を対している。 は、17世のでは、20日のでは、20日のでは は、17世のでは、20日のでは、20日のでは は、17世のでは、20日のでは は、17世のでは、20日のでは 17世のでは、20日のでは 17世のでは、20日のでは 17世のでは、20日のでは 17世のでは、20日のでは 17世のでは、20日のでは 17世のでは、20日のでは 17世のでは、20日のでは 17世のでは、20日のでは 17世のでは、20日のでは 17世のでは、20日のでは 17世のでは、20日のでは 17世ので 17世ので 17世ので 17世ので 17世ので 17世ので 17世ので 17世ので 17世ので 17世ので	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	小战场。场性技术 水战场上级的技术 大大区 相式和导 美国台口190点 成功 150点 成功 150点
上・の益 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	版等文化的「20円 取れる」。2.70円 1 円 現在、1 年 2.70円 1 円 1 円 1 円 1 円 1 円 1 円 1 円 1 円 1 円 1	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	从战场。随时获得 外战场上随时获得 实勤场计180点 中战场上随时获得 外战场上随时获得 外战场上随机获得 外战场上随机获得 外战场上随机获得 外战场上随机获得 外战场上随机获得
→ ・ の 位 ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・	経費学化は「20円 取れる」。2)の開生的 12日、「つか大生産者の、300年を付益。 名の展出から、300年を開始しませた。 の展出が、300年の開始しませた。 の展出が、300年の開始しませた。 12日、日本大学者のより、300年の大学者 12日、日本学が、400年の大学者 12日、日本学が、400年の大学者 12日、日本学が、400年の大学者 12日、日本学が、400年の大学者 12日、日本学が、400年の大学者 12日のよりで、400年の大学者 12日のよりで、400年の大学者 12日のよりで、400年の大学者 12日のよりで、400年の大学者 12日のよりで、400年の大学者 12日のよりで、400年の大学者 12日のよりである。大学者の表現を 12日のよりである。 12日のなりである。 12日のなりである。 12日のなりである。 12日のなりである。 12日のなりである。 12日ののよりである。 12日のなりである。 12日のなりである。 12日のなりである。 12日ののよりである。 12日のなりである。 12日のなりである。 12日ののよりである。 12日ののよりであ	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	小放场上场归来伸 大工场。精工技术 类型合计150点 地域场上场间。在一种大型的一种大型的一种大型的一种大型的一种大型的一种大型的一种大型的一种大型的
上・の益 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	経費学化的「20円 正力を、一つで大学事業を、3000年以前に 正力を、一つで大学事業を、3000年以前に ので大学事業を、3000年以前に ので大学事業を、3000年以前に ので大学事業を、1000年以前に ので大学事業を、1000年以前の事業を 立て、一番をから、1000年以前の事業を 立て、一番をから、1000年以前の事業を 立て、一番をから、1000年以前の事業を 立て、一番をから、1000年以前の事業を 立て、一番をから、1000年以前の事業を 立て、一番をから、1000年以前の事業を 立て、一番をから、1000年以前の事業を 1000年に 100	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	小战场。场性技术 水战场上级的技术 大大区 相式和导 美国台口190点 成功 150点 成功 150点
上・の益 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	展音学化的 70円 取れる、27円間当的 27日、19円間当時、200日間日間 在を雇用が必要が終り、日本の公司を 単規大規模・日本大規模を由める機関と 工作・高級をからのから外の機関と 立た・一級を対してのから外の機関と 立た・一級を対してのから外の機関と また・一級を対してのから外の機関と また・一級を対してのから外の機関と また・一級を対してのからの機関と また・一級を対してのからの機関と また・一級を対してのからの表 上のは、まを対してのからの表 上のは、まを対してのからの表 上のは、まを対してのからの表 上のは、またである。 第20日になる。 上のは、100万を参加を、大土と目的大規 上のは、100万を参加を、大土と目的大規 上のは、100万を参加を、大土と目的大規 上のは、100万を参加を、大土と目的大規 上のは、100万を参加を、大土と目的大規 上のは、100万を参加を、大土と目的大規 上のは、100万を参加を、大土と目的大規 上のは、100万を参加を、大土と目的大規 に、土土と目的大規模と に、土土と目的大規模と に、土土と目的大規模と に、土土と目的大規模と に、土土と目的大規模と に、土土と目的大規模と に、土土と目的大規模と に、土土と目的大規模と に、土土と目的大規模と に、土土と目的大規模と に、土土と目的大規模と に、土土と目的大規模と に、土土と目が、 に、土土と目的大規模と に、土土と に 、土土と に 、土土と に 、土土と に 、土土と に 、 ・土・ に ・ ・ に 、 ・ に ・ に 、 ・ に ・ に 、 ・ に 、 ・ に 、 ・ に ・ に 、 ・ に ・ に ・ に ・ に ・ に ・ に ・ に ・ に	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	小放场上场归来伸 大工场。精工技术 类型合计150点 地域场上场间。在一种大型的一种大型的一种大型的一种大型的一种大型的一种大型的一种大型的一种大型的
上・の益 引起の所書 養水の引立で 砂 資本のおうり。費 オュのおうり。費 オュのおうり。費 オュのおうり。要 オュのおうり。要 オュのおうり。で 重のほうび・地 重のほうび・火 ・変のようり。で 変のほうび・火 ・変のようり。で をのほうび・火 ・変のほうび・火	展音学化的 70円 取れる、27円間当的 27日、19円間当時、200日間日間 在を雇用が必要が終り、日本の公司を 単規大規模・日本大規模を由める機関と 工作・高級をからのから外の機関と 立た・一級を対してのから外の機関と 立た・一級を対してのから外の機関と また・一級を対してのから外の機関と また・一級を対してのから外の機関と また・一級を対してのからの機関と また・一級を対してのからの機関と また・一級を対してのからの表 上のは、まを対してのからの表 上のは、まを対してのからの表 上のは、まを対してのからの表 上のは、またである。 第20日になる。 上のは、100万を参加を、大土と目的大規 上のは、100万を参加を、大土と目的大規 上のは、100万を参加を、大土と目的大規 上のは、100万を参加を、大土と目的大規 上のは、100万を参加を、大土と目的大規 上のは、100万を参加を、大土と目的大規 上のは、100万を参加を、大土と目的大規 上のは、100万を参加を、大土と目的大規 に、土土と目的大規模と に、土土と目的大規模と に、土土と目的大規模と に、土土と目的大規模と に、土土と目的大規模と に、土土と目的大規模と に、土土と目的大規模と に、土土と目的大規模と に、土土と目的大規模と に、土土と目的大規模と に、土土と目的大規模と に、土土と目的大規模と に、土土と目が、 に、土土と目的大規模と に、土土と に 、土土と に 、土土と に 、土土と に 、土土と に 、 ・土・ に ・ ・ に 、 ・ に ・ に 、 ・ に ・ に 、 ・ に 、 ・ に 、 ・ に ・ に 、 ・ に ・ に ・ に ・ に ・ に ・ に ・ に ・ に	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	小放送、场门技术 成场上级的人民间 天下注。 槽式称号 类配合计150点 水超环1 随行基础 水超环1 处现层面 水超球1 处现层面 水超球1 处现层面 水超球1 处现层面 水超球1 处现层面 水超球1 处现层面 水战场上 随机装饰 水战场上随机装饰 从战场上随机装饰 从战场上随机装饰 从战场上随机装饰
・・ の信 ・・ の信 ・・ の信 ・・ の信 ・・ の信 ・・ の信 ・・ の信 ・・ の信 ・・ で ・・ で ・ で	版書学から70周 : 取れる、72 / 四周 : 例 力き、70 元年 : 第4 の : 1 の	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	小放场、插门技术 处态与、超过长等 大下场、槽式软号 使加合计1900。 小位际1 插叶还伸 《超行》以200周的 小成场,插灯铁等 小战场。插灯铁等 小战场上插灯铁等 从战场上插灯铁等 从战场上随机铁等 从战场上随机铁等 从战场上随机铁等 从战场上随机铁等
上・の任 ・ の任 ・ の任 ・ でを対すり、 ・ はっのもより・食 ・ はっのもより・食 ・ はっのもより・食 ・ はっのもより・食 ・ はっのもより・食 ・ はっのもより・な ・ はっのもより・な ・ はっのもより・な ・ はっのはうび・水 ・ 虚のはうび・火 ・ 虚のはうび・火 ・ 変数を持っな ・ 変数を ・ 変数を ・ のなる ・ のな ・ のな。 ・ のな ・ のな ・ のな ・ のなる ・ のな ・ のなる ・ のなる ・ のなる ・ のなる ・	版等文化的「20頁 並和、4、2、20頁 1 個 近記、1、3の大学が開始、200 年間報道 ので、職員用が近常的、計画では、200 年間 単規式配置、日本大学的は、200 年の会別では 上で、一番姿が、1、200 年の決定的 上で、一番を対す。1、200 年の決定的 上で、一番を対す。1、200 年の決定的 上で、一番を対す。1、200 年の決定的 上で、一番を対す。1、200 年の決定的 上で、一番を対す。1、200 年のからのを 第20 年ので、100 年のので、100 年の 第20 年ので、100 年ので、100 年の 第20 年ので、100 年ので、100 年の 上の公子ができない。大学を他の大学 上の公子ができない。100 年の代表を 上の公子ができない。100 年の代表を 100 年ので、100 年の代表を 上の公子ができない。100 年の代表を 100 年ので、100 年の代表を 100 年ので、100 年の代表を 100 年ので、100 年の代表を 100 年ので、100 年の	*** *** *** ** ** ** ** ** **	小战场、扬行任者 处战场上超过去等 关下性。 槽式称号 发加合计1500风路 小战场上路机场中 从战场、强机场中 从战场、强机场中 从战场上路板上路板上路板上 从战场上路板上路板上 从战场上路板上 从战场上路板上 从战场上路板上 从战场上路板上 从战场上路板上 从战场上路板上 从战场上路板上 从战场上路板上 从战场上路板上 从战场上路板上 从战场上路板上 从战场上 从战场上 从战场上 从战场上 从战场上 从战场上 从战场上 从战场
・ の の いか の が の が の が の が の が の が の が の が で が で の か で り で の か で り で の か で り で の か で り で を の か で り で を の な か び ・ か 重 の は か び ・ か 重 の は か び ・ か 重 の は か び ・ か 重 の は か び ・ か 重 の は か び ・ か 重 の は か び ・ か 重 の は か び ・ か 重 の は か び ・ か 重 の は か び ・ か 重 の は か び ・ か で を っ で を で を っ で で っ で を っ で で っ で を っ で を っ で を っ で で っ で で っ で っ	版等文化的「20頁 並和、4、2、20頁 1 個 近記、1、3の大学が開始、200 年間報道 ので、職員用が近常的、計画では、200 年間 単規式配置、日本大学的は、200 年の会別では 上で、一番姿が、1、200 年の決定的 上で、一番を対す。1、200 年の決定的 上で、一番を対す。1、200 年の決定的 上で、一番を対す。1、200 年の決定的 上で、一番を対す。1、200 年の決定的 上で、一番を対す。1、200 年のからのを 第20 年ので、100 年のので、100 年の 第20 年ので、100 年ので、100 年の 第20 年ので、100 年ので、100 年の 上の公子ができない。大学を他の大学 上の公子ができない。100 年の代表を 上の公子ができない。100 年の代表を 100 年ので、100 年の代表を 上の公子ができない。100 年の代表を 100 年ので、100 年の代表を 100 年ので、100 年の代表を 100 年ので、100 年の代表を 100 年ので、100 年の	** *** ** ** ** ** ** ** ** ** ** ** **	小放送。场门经来 处达线上提供上等 大下径。槽式称号 使加合计1900年期 小成场下上线164年中 小成场下上线164年中 小成场下上线164年中 小成场下上线164年中 从成场上线164年中 处理于 处理于 处理于 处理于 处理于 处理于 处理于 处理于 处理于 处理于
上・の任 ・ の任 ・ の任 ・ でを対すり、 ・ はっのもより・食 ・ はっのもより・食 ・ はっのもより・食 ・ はっのもより・食 ・ はっのもより・食 ・ はっのもより・な ・ はっのもより・な ・ はっのもより・な ・ はっのはうび・水 ・ 虚のはうび・火 ・ 虚のはうび・火 ・ 変数を持っな ・ 変数を ・ 変数を ・ のなる ・ のな ・ のな。 ・ のな ・ のな ・ のな ・ のなる ・ のな ・ のなる ・ のなる ・ のなる ・ のなる ・	展音学化体1/20 東京、10年 1 東京、10年 1 東京、	*** *** *** ** ** ** ** ** **	小战场、场门以来 成场上超级上级 天下线、槽式的原 灰面分叶为原 水战场上随机的原 水战场上随机的原 水战场上随机的原 水战场上随机的原 水战场上随机的 水战场上随机的 水战场上随机的 水战场上随机较级 水战场上域的 水战场上域的 水战场上域的 水战场上域的 水战场上域的 大战场上域的 大战场上域的 大战场上域的 大战场场上域的 大战场地的 大战场
・・ の任 ・ の任 ・ の任 ・ の ・ の ・ の ・ の ・ の ・ の ・ の ・ の	展音学化体1/20 東京、10年 1 東京、10年 1 東京、	** *** ** ** ** ** ** ** ** ** ** ** **	小战场、场门以来 成场上超级上级 天下线、槽式的原 灰面分叶为原 水战场上随机的原 水战场上随机的原 水战场上随机的原 水战场上随机的原 水战场上随机的 水战场上随机的 水战场上随机的 水战场上随机较级 水战场上域的 水战场上域的 水战场上域的 水战场上域的 水战场上域的 大战场上域的 大战场上域的 大战场上域的 大战场场上域的 大战场地的 大战场
・・の位 動機の内立で かって発生 はのかとり、 はのかとり、 はのかとり、 ものかとり、 をのはかり、 ものかとり、 をのはかが、 まのはかが、 まのはかが、 まのはがが、 まのはがが、 まのはがが、 まのはがが、 まのはがが、 まのはがが、 まるがよりが、そ	経費学化は「20円 取れる」。2)2回当前 20日、「中央大学商品の、2000年刊報道 名の展開から、2000年刊報道 名の展開から、2000年刊報道 名の展開から、2000年刊報道 日本の、2000年刊度 2000年日本の展開から、2000年刊度 2000年日本の展開から、2000年刊度 2000年日本の展開から、2000年刊度 2000年日本の展開から、2000年刊度 2000年日本の展開から、2000年刊度 2000年日本の展開から、2000年刊度 2000年日本の展開から、2000年刊度 2000年日本の展開から、2000年日本の展開が 2000年日本の展開を	** *** ** ** ** ** ** ** ** ** ** ** **	小放送。场门经来 处达线上提供上等 大下径。槽式称号 使加合计1900年期 小成场下上线164年中 小成场下上线164年中 小成场下上线164年中 小成场下上线164年中 从成场上线164年中 处理于 处理于 处理于 处理于 处理于 处理于 处理于 处理于 处理于 处理于
よりの注 動力の所属 無数の行立で ショ本を終 かるのかより。 をよのかより。 まっのかより。 まっのかより。 まっのかより。 まっのかより。 まっのかより。 まっかよび。 まっかよび。 まったがりび、本 まのはなび、み まのはなび、み まのはなび、み まのはなび、み まのはなび、み まのはなび、み まのなるが、まのなる まのなるが、まのなる まのな まのな まのなる まのなる まのな まのな まのな まのな まのな まのな まのなる ま ま まのな まのな まのな まのな まのな まのな ま まのな ま ま ま ま ま ま ま ま ま	接着学会体が内容 正文を、一つで大学業者を、300年以前では 正文を、一つで大学業者を、300年以前では またり、一つで大学業者を、300年以前では を構成すると、大学業務をあるからのでは またり、一番をおり、そのかり、対象事件 またり、一番をおり、そのかり、対象事件 またり、一番をおり、そのかり、対象事件 またり、一番をおり、400年以前の事り またり、一番をおり、400年以前の事り またり、一番をおり、400年以前の事り またり、一番をおり、400年以前の事り またり、一番をおり、400年以前の事り またり、一番をおり、400年以前の事り に対している。またり、400年以前の事り に対している。またり、400年以前の事り はなりが、400年以前の事り、大学等を対して はなりが、400年に、大学年の事件 はなりか、400年に、大学年の事件 はなりか、400年に、大学年の事件 はなり、400年に、大学年の事件 はなり、400年に、大学年の事件 はなり、400年に、大学年の事件 はなり、400年に、大学年の事件 はなり、400年により、一名をおり、 は、400年により、100年により は、400年により、100年により は、400年により、100年により は、400年により、100年により は、400年により、100年により は、400年により、100年により は、400年により、100年により は、400年により、100年により は、400年により、100年により は、400年により、100年により は、400年により、100年により は、400年により、100年により は、400年により、100年により は、400年により、100年により は、400年により、100年により は、400年により、100年により は、400年により、100年により は、400	** *** ** ** ** ** ** ** ** *	小战场、场门以来 成场上超级上级 大下线、槽式的等 发而与计与000 水战场上随机或等 水战场上随机或场 水战场上域 水战场 水战场 水战场 水战场 水战场 水战场 水战场 水战场
・・ の任 ・ の任 ・ の任 ・ の ・ の ・ の ・ の ・ の ・ の ・ の ・ の	経費学化は170円 取れる。2.70円 1 個 22日、170円 1 個 22日、170円 1 個 の	** *** ** ** ** ** ** ** ** ** ** ** **	小战场、场门以来 成场上超级上级 天下线、槽式的原 灰面分叶为原 水战场上随机的原 水战场上随机的原 水战场上随机的原 水战场上随机的原 水战场上随机的 水战场上随机的 水战场上随机的 水战场上随机较级 水战场上域的 水战场上域的 水战场上域的 水战场上域的 水战场上域的 大战场上域的 大战场上域的 大战场上域的 大战场场上域的 大战场地的 大战场
よりの注 動力の所属 無数の行立で ショ本を終 かるのかより。 をよのかより。 まっのかより。 まっのかより。 まっのかより。 まっのかより。 まっのかより。 まっかよび。 まっかよび。 まったがりび、本 まのはなび、み まのはなび、み まのはなび、み まのはなび、み まのはなび、み まのはなび、み まのなるが、まのなる まのなるが、まのなる まのな まのな まのなる まのなる まのな まのな まのな まのな まのな まのな まのなる ま ま まのな まのな まのな まのな まのな まのな ま まのな ま ま ま ま ま ま ま ま ま	接着学化化で発展 また、1、2・2 開き物 力を、1・2 ではままり、2000年を付置さ 有く異常から、2000年を付置さ 有く異常から、2000年を付置さ をはままります。 第2 が、2000年の付置さ をはままります。 第2 が、2000年の対象を とで、ままりまり、2000年の対象を とで、ままりまり、2000年の対象を また、一般を対象が、2000年の対象を また、一般を対象が、2000年の対象を また、一般を対象が、2000年の対象を また、一般を対象が、2000年の対象を また、一般を対象が、2000年の対象を また、一般を対象が、2000年の対象を また、一般を対象が、2000年の対象を また、一般を対象を 2000年の対象を表現を 2000年の対象を 2000年の対象を 2000年の対象を 2000年の対象を 2000年の対象を 2000年の対象を 2000年の対象を 2000年の対象を 2000年の対象を 2000年の対象を 2000年の対象を 2000年の対象を 2000年の対象を 2000年の対象を 2000年の対象を 2000年の対象を 2000年の	** *** ** ** ** ** ** ** ** *	小战场、场门以来 成场上超级上级 大下线、槽式的等 发而与计与000 水战场上随机或等 水战场上随机或场 水战场上域 水战场 水战场 水战场 水战场 水战场 水战场 水战场 水战场
よりの注 動力の所属 最大のので立て ショマを対して ショマを対して ショマを対して よのかより。 まったまり。 まったり。 まったまり。 まったまり。 まったまり。 まったまり。 まったまり。 まったまり。 まったまり。 まったまり。 まったり。 まったまりをもり。 まったまりをもり。 まったまりをもりをもりをもりをもりをもりをもりをもりをもりをもりをもりをもりをもりをもり	接着学化化で発展 また、1、2・2 開き物 力を、1・2 ではままり、2000年を付置さ 有く異常から、2000年を付置さ 有く異常から、2000年を付置さ をはままります。 第2 が、2000年の付置さ をはままります。 第2 が、2000年の対象を とで、ままりまり、2000年の対象を とで、ままりまり、2000年の対象を また、一般を対象が、2000年の対象を また、一般を対象が、2000年の対象を また、一般を対象が、2000年の対象を また、一般を対象が、2000年の対象を また、一般を対象が、2000年の対象を また、一般を対象が、2000年の対象を また、一般を対象が、2000年の対象を また、一般を対象を 2000年の対象を表現を 2000年の対象を 2000年の対象を 2000年の対象を 2000年の対象を 2000年の対象を 2000年の対象を 2000年の対象を 2000年の対象を 2000年の対象を 2000年の対象を 2000年の対象を 2000年の対象を 2000年の対象を 2000年の対象を 2000年の対象を 2000年の対象を 2000年の	**************************************	小放送。 18-10年 大工 16-10年 大工 16-10年 展示企业 展示企业 用证企业 和证证。100年 和证证。100年 和证证。100年 和证证。100年 和证证。100年 和证证。100年 和证证。100年 和证证。100年 和证证。100年 和证证。100年 和证证。100年 和证证。100年 和证证。100年 和证证。100年 和证证。100年 和证证。100年 10
よりの注 動力の所属 無数の行立で ショ本を終 かるのかより。 をよのかより。 まっのかより。 まっのかより。 まっのかより。 まっのかより。 まっのかより。 まっかよび。 まっかよび。 まったがりび、本 まのはなび、み まのはなび、み まのはなび、み まのはなび、み まのはなび、み まのはなび、み まのなるが、まのなる まのなるが、まのなる まのな まのな まのなる まのなる まのな まのな まのな まのな まのな まのな まのなる ま ま まのな まのな まのな まのな まのな まのな ま まのな ま ま ま ま ま ま ま ま ま	展音学化的 170頁 東京、170頁 1 個 128 、170頁 1 個 128 、170頁 1 個 中國共和企業 1 年末代書自由 1,000頁 1 個 中國共和党 1 日本代書自由 1,000頁 1 個 中國共和党 1 日本代書自由 1,000頁 1 個 中國共和党 1 日本代書自由 1,000頁 1 例 日本代表 1 個 日本代表 1 日本代表 1 個 日本代表 1 日本代表 1 個 日本代表 1 日本代表 1	** *** ** ** ** ** ** ** ** *	小型生。他们还是一起人们的一个工程,不可能是一个工程,不可能一个工程,不可能是一个工程,不可能是一个工程,不可能是一个工程,不可能是一个工程,不可能是一个工程,不可能是一个工程,不可能是一个工程,不可能是一个工程,不可能是一个工程,不可能是一个工程,不可能是一个工程,不可能是一个工程,不可能是一个工程,不可能是一个工程,不可能是一个工程,不可能是一种工程,不可能是一种工程,不可能是一种工程,不可能是一种工程,不可能是一种工程,不可能是一种工程,不可能是一种工程,不可能是一种工程,不可能是一种工程,不可能是一种工程,不可能是一种工程,不可能是一种工程,不可能是一种工程,可能是可能是一种工程,可能是可能是一种工程,可能是可能是一种,可能是可能是一种,可能是可能是一种,可能是一种工程,可能是可能是一种,可能是可能是可能是可能是一种,可能是可能是可能是可能是可能是可能是可能是可能是可能是可能是可能是可能是可能是可
・ のは かいかい は かいかい かいかい かいかい かいかい かいかい かいかい	接着学化は「20円」 取れる、「2)で開き物。2000年2月1日日 「20日」、10日」、「20日」、10日」、「20日」、「20日」、「20日」、「20日」、10日」、「20日」、「20日」、10日」、「20日」、10日」、10日」、10日」、10日」、10日」、10日」、10日」、1	**************************************	小型型。他们包身 大工程。但是人们是 大工程。但是人们是 大工程。但是人们是 大工程。但是人们是 小型型。是他们是一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一
よりの注 動力の所属 最大のので立て ショマを対して ショマを対して ショマを対して よのかより。 まったまり。 まったり。 まったまり。 まったまり。 まったまり。 まったまり。 まったまり。 まったまり。 まったまり。 まったまり。 まったり。 まったまりをもり。 まったまりをもり。 まったまりをもりをもりをもりをもりをもりをもりをもりをもりをもりをもりをもりをもりをもり	接着学化体17時 正元、1、7年間当時 正元、1、7年間当時 正元、1、7年間当時 正元、1、7年間当時 ので大学がある。2000年18日間 年代、1年間が18日間のでは、19年間 上で、1年間を18日間のでは、19年間 上で、1年間を18日間のでは、19年間 上で、1年間を18日間のでは、19年間 上で、1年間を18日間のでは、19年間 上で、1年間を18日間のでは、19年間 上で、19年間では、19年間では、19年間では 上で、19年間では、19年間では 上で、19年間では、19年間では 19年間では、19年間では 19年間では、19年間では 19年間では、19年間では 19年間では、19年間では 19年間では、19年間では 19年間では、19年間では 19年間では、19年間では 19年間では、19年間では 19年間で 19年間で 19年間で 19年間で 19年間で 19年間で 19年間で 19年間で 19年間で 19年間で	**************************************	小型生。他们还是一起人们的一个工程,不可能是一个工程,不可能一个工程,不可能是一个工程,不可能是一个工程,不可能是一个工程,不可能是一个工程,不可能是一个工程,不可能是一个工程,不可能是一个工程,不可能是一个工程,不可能是一个工程,不可能是一个工程,不可能是一个工程,不可能是一个工程,不可能是一个工程,不可能是一个工程,不可能是一个工程,不可能是一种工程,不可能是一种工程,不可能是一种工程,不可能是一种工程,不可能是一种工程,不可能是一种工程,不可能是一种工程,不可能是一种工程,不可能是一种工程,不可能是一种工程,不可能是一种工程,不可能是一种工程,不可能是一种工程,可能是可能是一种工程,可能是可能是一种工程,可能是可能是一种,可能是可能是一种,可能是可能是一种,可能是一种工程,可能是可能是一种,可能是可能是可能是可能是一种,可能是可能是可能是可能是可能是可能是可能是可能是可能是可能是可能是可能是可能是可
・ のは かいかい は かいかい かいかい かいかい かいかい かいかい かいかい	接着学化体17時 正元、1、7年間当時 正元、1、7年間当時 正元、1、7年間当時 正元、1、7年間当時 ので大学がある。2000年18日間 年代、1年間が18日間のでは、19年間 上で、1年間を18日間のでは、19年間 上で、1年間を18日間のでは、19年間 上で、1年間を18日間のでは、19年間 上で、1年間を18日間のでは、19年間 上で、1年間を18日間のでは、19年間 上で、19年間では、19年間では、19年間では 上で、19年間では、19年間では 上で、19年間では、19年間では 19年間では、19年間では 19年間では、19年間では 19年間では、19年間では 19年間では、19年間では 19年間では、19年間では 19年間では、19年間では 19年間では、19年間では 19年間では、19年間では 19年間で 19年間で 19年間で 19年間で 19年間で 19年間で 19年間で 19年間で 19年間で 19年間で	**************************************	小型型。他们包身 大工程。但是人们是 大工程。但是人们是 大工程。但是人们是 大工程。但是人们是 小型型。是他们是一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一
上の公司 最近の所属 最近の前立て が実際を称 が実際を称 がよのからり、東 まのからり。 まのからり。 まのからり。 まのからり。 まのからり。 まのからり。 まのからり。 まのからり。 まのからり。 まのからり。 まのからり。 まのからり。 まのからり。 まのなりび。 まのなりび。 まのなりび。 まのなりび。 まのなりび。 まのなりび。 まのなりび。 まのなりび。 まのなりが。 まのなりが。 まのなりが。 まのなりが。 まのなりが。 まのなりが。 まのなりが。 まのなりが。 まのなりが。 まのなりが。 まのなりが。 まのなりが。 まのなりが。 まのなるがられる。 まのなるがらなるがらなる。 まのなるがらなる。 まのななる。 まのなる。 まのななる。 まのなる。 まのなる。 まのなな。 まのなな。 まのなな。 まのなな。 まのなな。 まのななな。 まのなな	接着学作品 70頁 東京 1, 70回 1 例 27日 1 7 回生 1 例 27日 1 7 回生 1 列 日本 1 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0	** ******* ** ** ** ** ** ** **	小型型。原生存等 一型型。是是大型。 一型。 一
・ のは かいかい は かいかい かいかい かいかい かいかい かいかい かいかい	接着学会体の17個 エネス・7 2回当 9 ユアミ・カーウスを選手を3,000年以前に 東京大学・大学・大学・大学・大学・大学・大学・大学・大学・大学・大学・大学・大学・大	**************************************	小型型。他们包身 大工程。但是人们是 大工程。但是人们是 大工程。但是人们是 大工程。但是人们是 小型型。是他们是一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一
・のは、 ・のは、	展音学化体 72頁 東京、1、2・2番 1 12年、1、20年 1 12年、1、20年 1 12年、1、20年 1 12年、12年 1 12年 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	**************************************	小型型。原作技术 工工程。是是大型企业的工程。 工工程。是是大型企业的工程。 电影工程。在现在,这种技术 电影工程。在现在,这种技术 小型型。是有效主程的工程。 从型型。是有效主程的工程。 从型型。是有效主程的工程。 从型型。是有效主程的工程。 从型型。是有效主程的工程。 从型型。是有效主程的工程。 从型型。是有效主程的工程。 从型型。是有效主程的工程。 从型型。是有效主程的工程。 从型型。是有效主程的工程。 从型型。是有效主程的工程。 从型型。是有效主理。 从型型。是有效主理。 从型型。是有效主理。 从型型。是有效主理。 从型型。是有效主理。 从型型。是有效主理。 从型型。是有效主理。 从型型。是有效主题。 是有效主题。 是有效性是是有效主题。 是有效性是有效性是有效主题。 是有效性是有效主题。 是有效性是有效性是有效性是有效性是有效性是有效性是有效性是有效性是有效性是有效性
上の公司 最近の所属 最近の前立て が実際を称 が実際を称 がよのからり、東 まのからり。 まのからり。 まのからり。 まのからり。 まのからり。 まのからり。 まのからり。 まのからり。 まのからり。 まのからり。 まのからり。 まのからり。 まのからり。 まのなりび。 まのなりび。 まのなりび。 まのなりび。 まのなりび。 まのなりび。 まのなりび。 まのなりび。 まのなりが。 まのなりが。 まのなりが。 まのなりが。 まのなりが。 まのなりが。 まのなりが。 まのなりが。 まのなりが。 まのなりが。 まのなりが。 まのなりが。 まのなりが。 まのなるがられる。 まのなるがらなるがらなる。 まのなるがらなる。 まのななる。 まのなる。 まのななる。 まのなる。 まのなる。 まのなな。 まのなな。 まのなな。 まのなな。 まのなな。 まのななな。 まのなな	展音学化から7個 東京、イン・7個 1 例 力を、インではままる。300年前回路 有く異常から200年前回路 有条件が をはまままままままままままままままままままままままままままままままままままま	** ******* ** ** ** ** ** ** **	小型型。原生存等 一型型。是是大型。 一型。 一
・のは、 ・のは、	展音学化から7個 東京、イン・7個 1 例 力を、インではままる。300年前回路 有く異常から200年前回路 有条件が をはまままままままままままままままままままままままままままままままままままま	**************************************	小型型。原作技术 工工程。是是大型企业的工程。 工工程。是是大型企业的工程。 电影工程。在现在,这种技术 电影工程。在现在,这种技术 小型型。是有效主程的工程。 从型型。是有效主程的工程。 从型型。是有效主程的工程。 从型型。是有效主程的工程。 从型型。是有效主程的工程。 从型型。是有效主程的工程。 从型型。是有效主程的工程。 从型型。是有效主程的工程。 从型型。是有效主程的工程。 从型型。是有效主程的工程。 从型型。是有效主程的工程。 从型型。是有效主理。 从型型。是有效主理。 从型型。是有效主理。 从型型。是有效主理。 从型型。是有效主理。 从型型。是有效主理。 从型型。是有效主理。 从型型。是有效主题。 是有效主题。 是有效性是是有效主题。 是有效性是有效性是有效主题。 是有效性是有效主题。 是有效性是有效性是有效性是有效性是有效性是有效性是有效性是有效性是有效性是有效性
・ の近 ・ のの ・ での ・ のの ・ での ・ での での ・ での ・ での	展音学化から7項 東京、1、2・7番 : 第 12年、1、2・7番 : 第 12年、1、2・7番 : 第 12年、1、2・7本 : 12年 : 13年 :	**************************************	小型型。 1947年来 《大学》、 1982年 1982
・のは、 ・のは、	接着字体体 1/2頁 東京 1/20 年 1 年 2 年 2 年 2 年 2 年 2 年 2 年 2 年 2 年 2	**************************************	小型型。原作技术 工工程。是是大型企业的工程。 工工程。是是大型企业的工程。 电影工程。在一型工程。 电影工程, 电影工程。 电影工程,
上の位 はたの内面の をはなの対立で をはなかけった。 をはなからり、 まったり・り、 まったり・り、 まったり・り、 まったり・り、 まったり・り、 まったり・り、 まったり・り、 まったり・り、 まったり・り。 まったり・り、 まったり・り・り。 まったり・り・り・り。 まったり・り・り・り。 まったり・り・り・ まったり・り・り・ まったり・し。 はったり・し。 はったり。	接着学化体 1/2頁 正元 1、1~2回 1 例 正元 1、1~2回 1 例 正元 1、1~20 回 1 例 正元 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	**************************************	小型型。原作任果 大工技工程度上整定并 可能的工作的。 地域的工作的。 电影中的大型型性 电影中的大型型性 小型型。原作导导 等 外型。原作导导 等 外型。原作导导 等 外型。原作导导 等 所导 等 外型。原作导导 等 所导 等 所导 等 所导 所导 所导 所导 所导 所导 所导 所导 所导 所导
・ の近 ・ のの ・ での ・ のの ・ での ・ での での ・ での ・ での	接着学化体 1/2頁 正元 1、1~2回 1 例 正元 1、1~2回 1 例 正元 1、1~20 回 1 例 正元 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	**************************************	小型型。原作任果 大工技工程度上整定并 可能的工作的。 地域的工作的。 电影中的大型型性 电影中的大型型性 小型型。原作导导 等 外型。原作导导 等 外型。原作导导 等 外型。原作导导 等 所导 等 外型。原作导导 等 所导 等 所导 等 所导 所导 所导 所导 所导 所导 所导 所导 所导 所导
上の位 はたの内面の をはなの対立で をはなかけった。 をはなからり、 まったり・り、 まったり・り、 まったり・り、 まったり・り、 まったり・り、 まったり・り、 まったり・り、 まったり・り、 まったり・り。 まったり・り、 まったり・り・り。 まったり・り・り・り。 まったり・り・り・り。 まったり・り・り・ まったり・り・り・ まったり・し。 はったり・し。 はったり。	展音学化水 17個 東京 17年 2 7 回車 1	**************************************	小型型。 1947年来 《大学》、 1982年 1982
・ のは ・ ののは ・	展音学化的 170頁 第一次 1 年 2 7 年 3 年 3 年 3 年 3 年 3 年 3 年 3 年 3 年 3 年	*** **** **** *** *** *** ** **	小型型。 他们在非 大工场。 他们是一个一个一个一个一个一个一个一个一个一个一个一个一个一个一个一个一个一个一个
上の位 はたの内面の をはなの対立で をはなかけった。 をはなからり、 まったり・り、 まったり・り、 まったり・り、 まったり・り、 まったり・り、 まったり・り、 まったり・り、 まったり・り、 まったり・り。 まったり・り、 まったり・り・り。 まったり・り・り・り。 まったり・り・り・り。 まったり・り・り・ まったり・り・り・ まったり・し。 はったり・し。 はったり。	接着学作体 79頁 取れる、27日 書物 27日、19日本 第 27日、19日本 第 27日、19日本 第 17日、19日本 第 17日、19日本 第 17日、19日本 17日本 17日本 17日本 17日、19日本 17日	**************************************	小型型。原作任果 大工技工程度上整定并 可能的工作的。 地域的工作的。 电影中的大型型性 电影中的大型型性 小型型。原作导导 等 外型。原作导导 等 外型。原作导导 等 外型。原作导导 等 所导 等 外型。原作导导 等 所导 等 所导 等 所导 所导 所导 所导 所导 所导 所导 所导 所导 所导
・ のは ・ ののは ・	接着学作体 79頁 取れる、27日 書物 27日、19日本 第 27日、19日本 第 27日、19日本 第 17日、19日本 第 17日、19日本 第 17日、19日本 17日本 17日本 17日本 17日、19日本 17日	*** **** **** *** *** *** ** **	小型型。 他们在非 大工场。 他们是一个一个一个一个一个一个一个一个一个一个一个一个一个一个一个一个一个一个一个
・ のは ・ ののは ・	展音学化的 170頁 第一次 1 年 2 7 年 3 年 3 年 3 年 3 年 3 年 3 年 3 年 3 年 3 年	*** **** **** *** *** *** ** **	小型型。 他们在非 大工场。 他们是一个一个一个一个一个一个一个一个一个一个一个一个一个一个一个一个一个一个一个
・ のは ・ ののは ・	接着学作体 79頁 取れる、27日 書物 27日、19日本 第 27日、19日本 第 27日、19日本 第 17日、19日本 第 17日、19日本 第 17日、19日本 17日本 17日本 17日本 17日、19日本 17日	*** **** **** *** *** *** ** **	小型型。原作技术 工工程。用度大工程。用度大工程。 工工程。用度大工程。用度大工程。 工工程。从200年上提出工程。 电源于、200年的,是200年的 电源于、200年的,是200年的 地型型。是200年的,是200年的 地型型。是200年的,是200年的 地型型。是200年的,是200年的 地型型。是200年的,是200年的 从200年上提出工程。 从200年上程、







	t da l'elega.			T C
PO4	"HUNSOFT	5800 ⊟ π	2006 7 27	
	P 2 54	110	The second second	200

由于本次故事是多个主角,銀事角度异常 丰富,而这里只能选取系列主人公进的角度来 讲述整个故事的一个侧面

發、矢島逸、惟所有人一样上黃青過 於大學、过泉有些闲散的生活,还有一个 安往兩年却沒有任何进展的 女朋惠 —— 一 概以是一个冒國 失失的大学生, 是一个冒國 失失的大学生, 原是没有投历过 " 海神亭" 約诺。 原是沒有投历过 " 海神亭" 的话。

在收集了足够线索之后, 我终于揭开 了所有的谜题, 并在干钧一定之际我下了 跨些被亦死的绿。 菱田高代其实并不符 在, 她的死只是金蝉脱充, 其真正身份故 是真理的婶婶——今日子, 虽然找出了 裏為于, 包是这么做的动机也只能听她



矫媚的"我孙子武士"只是全日子的 域名,为了撤出真正的杀人凶手,换故愈 道、并且把"河村安装"这个人物加入拉 **业是为了利激凶手自首,而最后小说** 是就算如此还是不见任何动能,所以被把 那时的住客都找来。同时身为洋领家的人。 连进责任化身为一个架空的人物。在最 开始的试探中性情大变的绿被认定为必 等。今日子本朝景三日月馆巧妙的结构和 其中的航关直接杀死缺为女儿报仇。但是 没有提到越影为一些意外不假没能杀死能 却误杀了正冈惊太郎、之后为了训灭证据 又不得不把夏美杀死,而村上作为金日子 失量多年的弟弟这一次也是为了帮助姐姐 实现复仇计划而来。但是身为丈夫的小林 却是毫不知情。复仇失败,万念俱灰的今 日子已经没有反抗的意识,但是一个连绝

小林和今日子在把自己精心经营的旅 店托付给真理之后早静地在海边等待着海 精的来临。而村上为了见证姐母屋后的封 转也选择留在外面。我们就在三日月馆里 快来源过了海啸。而整个房子也几乎被湖 味所摧毀。抱着各自沉重的心情。我们自 五之意志之上的难名

一年过去了,那场惨剧也已经结束。 一直沉浸在过去的影响中也改变不了什 公,是想为了达成核故最后的心愿。一人 打理起源家小游馆,虽然非常辛苦但也是 是小有起色。而我也会趁着休假来帮忙。 虽然一年的时间里厨艺毫无进步,但是多

无论怎么样,费和真理再一次崩上不 三日月萬的土地。站在海港,向远处能 去。本天相接的地方食色的落日结这个海 境事上一层横舞色的外衣,真理把一束球 境和消天星相间的花束缝到了海面上。

排掉很喜欢玫瑰。"似乎是在做有 追喇 真理低声说道。

我没有说什么,只是把双手在胸前谷 十,望着顺着波涛缓缓飘去的花束。在心 中默念起来,安息吧,真理已经继承了族 情,我虽然还派不上什么障碍。但是我一

穿过一片高地,我和真理一般来到到 三旦月信息;正如其名。果糖盐就像烧到 一轮新月。由于些经盈直轨,所以只有位 于两头的房间菜有官户。一年前今日子也 等经别用这一点来实行自己的计划,经过 经 净本。用课程们的索然基本以外索选口类。



为情惊魂奔》全家例的人物在这里齐警,因为警山 **基基活动,故事又再一次展开,各个角色之间的** **将在这里被完全解释消蒙,各自的归宿也将 等戏结束后结局里。要说一句是,作为疾列作品 无去纳角色也指金以特殊的形式是基础。



等山的首果 传热沉默 基本计 集件息的传输基本 別觀 书法 美路样样整备。在两年半之前的 THE STREET STREET



7-774 关注是首的小旅馆中打 工約青年,大学中選学、夜和維 效循层经常起一定体直用品面 选 但是一年前的惨默中等如了 直都过着颓康的失活。近日更是 3一切事情常用的京都、東美祥



资本品和电子关系主要表演的专 製品 同为经好的有材和而案件 公司现石偏高的人气 美目怀有 经为女贿房的参照 经对上一次 读生在三田月岛上的蜂蜜、黄垩 不起其他人异样的冒光、她养去 了公司的职位、微起了美树木的 鬼就这乎当诸再次来到了 但是心里却还顶着极大的



原名薮崎绿, 在旅店打工财和做 夫蕃出了董慎的灭花。和做夫结 **操兵也度过了一段支援的时**张 但是在某个品具管之安装所制造 的一起交通事故造成了今日子的 女儿——河村亚希的死亡、从隔 **温馨原则中。同时为了不再给快 企業工程等出了實際的重要**。



专注于风景观的自由职业摄影 育、身材無裕、性格重爽、特別 划海洋有着技术的感情 拥有食 己的遊艇 周时也有冷静镜袋的 起了自己的助手,并且在番山准 复用的熊片。和可奈子的关系似 想么葡萄。



等上在比较发展,本身被格上 STAT BUSSELLO



当色的健康能力振利解决了之前 遊戲到三日月島上、鮮为和麻獲 的感情激英依然不怎么康利、疾 川縣條此机会寻求這一步的發展。



毫大斯极管公司的征长,典型的 事情就绝对不会放弃。 物高級 叔父小林二郎是旧僧说。第 的复数而决定重修三日月馆祭奠 听着品上规能着并独家的宝藏。



《恐怖惊魂夜》系列的女主角、曾 第一直也都是"朋友似上,寒入 亲小林夫细智下的小篮 正一个人会力打器中、网络肉等 力、疲虐的生意非寡日上:"高 有像夫以及領之所由有一些指導



不光是有系列作品中的众多 人物受垢、为了更好地刻高角色 展开故事。本次的游戏流程更是 采用了多角色展开的方法。玩家 将从四个不同的角度来品味整个 故事、而每个抱佛的精緻之何也 NAME OF TAXABLE PARTY. **第四周的第三人称形式** THE RESERVE 个主体的单位单位建筑 性性 经分分分配 网络斯特 · 他包丁多根本放射管性。 新作 是本次游泳的过程的关键。

之前的妻子妻子。向罪次就馆一别 已经有近三年的时间没有得见了。她和

··放修复,和一年之面混合任何证别, 原於有一量让人怀念的难说,但是更多 炎的对象更平等一面异类的味道、摄到 **布出的不安。同时是天管了看真是,推** 的数上2010年10日 - 1000 不好。 100 · WE SERVICE THE R. LANS.

别没能是别拼而完全。不过总算是从在 法净是本则了由例的问题。除了使们的 的钥匙,管理人宣的钥匙还有一把为



到了哪里去,而每把钥匙上都带有一个 **化胂,上面清楚地写着房间号。启子在** 2号房间,春子在3号房。可亲子在7号 府、英树本在8号房、真理是11号房。 12号唐墓……佛夫) 而非专然被安挂在 消落的16号房里。房间的分配实在有-点型七八糟,大家的房间被分在二层的 四个角落不说。特别是我和真理察然被 分开, 而住在真理旁边的竟然是俊夫! 来,这实在是让人致心不下,但是从事 **子那里听说香山反复强调房间的分配** 夢也只好这样了。不过说是越度亡灵的 祈祷 但是听着每山那都心影脑的时候

不过香山朱牛自己对这件事机必是 非常在意的吧。不然也不会花这么多的 钱来新建这幢根本没有任何实用价值的 房子,而且那帖的對处都是符文和专门 安排下的房间也度了很大的心思,无论 这样是否能真的安抚亡灵,能让香山自

真理要去帮客子准备晚餐, 我也只 能到自己的房间里小膊一会儿。不过没 过多久就又被害山那几乎于号叫的祈祷 声惊醒。看这间密闭的房间,一年前种 种不快的回忆再次浮现出来,没办法。 走进看看吧,多点人在一起总比一个人

子坐在沙发上、而俊夫正播着于站在一 旁, 气领似乎并不莫融洽, 养树水枪先 打起了招呼。"哦, 透啊, 这触到齐了。啊?

对于"女朋友"这个称呼我倒不觉 得别扭、虽然也许关系并没有发展到这 种程度 不过在别人看来都已经到了这 种程度那是不是也就该这么叫了呢? 寒暄过后我才发现似乎是少了一个

不由地脱口而出,"可奈子呢?"

友启子而是美树本: "不太舒服, 在房 美树本对这个问题似乎也不愿意多

马上就把话题拐到了餐山的鬼哭狼 蒙上、看来大家都不是很习惯这样的 说曹操曹操到,结束了祈祷的 等山终于出现第了首、并招呼大家一起

★玫略人行道★2006.17 103

有子、我需要然只是害包、但是有子的 艺之高度在宏比划业个学用于即将的 有人工作者山排池看建设型的发生的故 有人工作者山排池看建设型的发生的故 有人工作者山排池看建设型的发生的故 有人工作者山排池看建设型的发生的故 有人工作者山排池看建设工作。如果大时 像是有什么心事,几乎仅有它什么不 等。以至现金上本价,也不 一切,对不起。更的是假好也。 是我的事态不太想吃……本来度 从发的事态不太想吃……本来度 从发的事态不太想吃……本来度 从发的事态不太想吃……本来度 从发的事态不是那些。一定了多么多人

是有,一年前高开这里绿小姐对自 一的所作所为负起责任到曹操局去自首 就在也还因为董事逃逸而在舰利 ,现在的区别也因为位夫的这一番还

天得很差次重 等出也指起乎,附和道。 到这儿 以西我也想了领多债多,如果夏美没有 去情绪甲油的话也就不会被杀,再说回 来,如果我根本就没有把她带到这座的 上书课不会本什么事

是两" 俊夫点了点头。 如果那 天夜里阿绿没有出去买东西。如果那 天没有下雪。如果河村亚希和今日子没

说到这里,做夫妻就对我问出一个 没头没思的问题。 "迪,你知道燕天阿 李小什么事出去又东西吗?"

为什么?

地下重,蒸馏的地下重吗

设着我拿出了票把钥匙,看山立刻 表现出不一般的热情。"哦? 也许是宝 物的钥匙也说不定。



关于岸缐家宣觀的传闻。还客证完 所传闻。虽然要山和美树本的兴政很高。 不过这种审例 医死不要源克的好 第一年建议座岛唐的是有点邪行,如果 美物有诅咒什么的话——我可不是像看 山那样要财知命的人啊。

这之后息子樂館提出来又方角向於 別數、製來消換房何。看如却以这是有 心安排的配置、新影响到消貨的效果为 現由把不同意。最后只得抱万能钥匙分 起到島子的手上。最后对了养真死去的 展表。在饭桌上都起了地的鐵鐵、許 後起了一種賽,如嘴來如時半山又一範 老奎的怀旧后,这顿晚餐也算结束。 助春子朝洗碗筷的工作员然香山投议设 由缩學决定。但是到了最后还是扔给了 倒霉的我。

当春子问起致大学毕业后有什么打 第,是不是要和真理一起经营旅馆) 技部有点效准。这样的话、真理的大学 是不是就是白蒙了;是不是应该让绝致 到一个更适合自己更远大一点的目标? 当者子讲起小林级假当初开设居家旅馆 时的事情知让费明白了概念。



在日本、女人为了男人的理想而 默默支持着就会被世人所夸奖。为什么 反讨完就不行呢?"

无所谓合适和远大,所谓的「应该 怎么样」也不过是一种依附于其他人的 价值现,既然现在真理的梦想是开好这 问旅位,我的梦想是让真理更加幸福。 那么我还有什么可犹豫的吗?

当我端过春子下定决心,头冲冲地 想要找到真理表白自己的决心时,真理 却不在房间里、原堂使夫的房间里传出 来的对话却让我的心一下来到了地。 "不要还有说明?"

"过了暑假透就回去了,现在也是 需要人手啊,使夫你也该明白,如果道 了公寓也能省下水房租吧。"

> ·······透会怎么想呢? "现在不用管通的事,我现在真正

(2000-170 MAZH397、52-023

在在种机器宿的场车下窗户,身边工程等的场景。 通过工程等一间解除水塘里均线内场 通过了程子,如果设立的传光设建的有限。 满开了,如果设立的传光设建的有效。 到这里分什么果然现象得到最远立的地 为设生系布由地包里一位家金 简一定是一里不想让别人接触到的东封 通 如果真的是宝物白生出来被封 五 如果真的是宝物白生出来被封

一两人一起提起了號门。一个無润的 的原并以现在我的直轄。仿佛直的有時 核阴队从里面涌出来,下面仅仅仅是 表演道 医统体人一种银子符度的感 能,但是最后除了一般打不开也不见钥 地走起门之外并不见针什么另常的地方。 他繼定不到和宝置会有什么关系。最后 但为泰山更但去继条纤涛。我用身便余 也只能到此为此了。

当我再次回到二樓大厅时,只见启 子和健夫在两谈,虽然现在不想和健夫 面对面地谈话,启子却像见到教要似的 向我带上了话。"摆宝结束了吗?"

至当要含糊其词地应对时, 使夫听 逆香山已经到到房间就立刻盒不可待地 冲下栅去。而从启子那是知道真理回到 房间后我也就起真气去一间穷意。何是 建开门后却不等我问出什么, 真理就用 一句"老娘一个人是一会儿"把我关在 了门外。这是被微夫拒绝了吗?为什么 金这样: 这里压抑的空气就发让人感觉 學问、例想去過一遊风,就想到有實戶 的房间只有一個尽头来使用的客房和另 侧的仓库。于是我向仓库方向走 金、让人意外的是害子也出现在这里。 当问起来时,她来示也是觉得有些意闷 而来看看是不是可以进去遗迹气。不过 房间的门装饰得得更 斯维子曼设计人 希望、不过一种奇怪的味道却引起了我 約注意 是著的味道 存饭厅为了卷草 更美而能的者、为什么这里也有? 是我 的表現上帝来的职。

当我转向春子都征求一下绝的意见 时,却不由地被那湖庄的容貌所吸引, 那让人难以推测的年龄,沉溺的气质。 和真理比起来的话…… 並并不是有什么 别的继法,大概只是想报复一下"移情 渐散"的意理吧。

春子似乎是注意到了我的目光,被 快转换了话题: "既然这样也就没办法 了,还是哪点水茶什么的吧。"

我没有什么反对的理由,便顺着客子向大厅走去。但是将要离开时我还是 不由地面过头。这种感觉到底是什么? 第六章吗?我是了到头。为什么事的分 年年中心中心,什么事都没有,大家都 学年中中心的讨论一种大量轻。

大厅里休然只有由于一个人。但是 大厅里休然只有由于一个人。但是 当我和警子走过去时。便夫却将忙地从 一度跨了上京。并又一次询问股后等山的 连入宣明。不然也不得过之看他也回来 這一位是便夫的回答过让事情向着我们 是不希望的方向发展着。

"根本没有听到祈祷的声音,门事 就了报多下门也没反应。" 大家面面相极,互相之间的

全都与在截上。 原子是他的声音排列的第三人称单 种音像 "建催说……"

機夫像是突航衛起了什么。"对了 子、刚才你拿来的万能钥匙呢?

用这个把门打开吧。"

每是,也许只是睡着了呢,荫木 抽这样吧……" 由于似乎有些不情意。 使夫却激动起来。"万一是卷火 呢,煤气中毒呢,就算真的只是睡着了 们开握着也没什么不行的吧?"

如果接触是其他地方效也会觉得他 是在小屋大概。但是,这里不是其他任 何一个地方,这里是三日月候。在这里 任何担心循不是不必要的,这种情况下 如果什么事都没有顶多会被人说成是 "神经过敏、多管局事",但是如果真 的出来了。而在这时我们们全部的创 的证据一定会后传一来子。

开开吧,就算真脏着了把他叫起 来也不会说什么吧?是吧,著子。 似乎 是被这种气知所演染,我也呼应起像去。

春子和恵子像是被说服,点着头和 我们一起下了横来到管理人家前。 做夫 先是又就了几下门,见没有反应。 就是 手伸了出来。 "弟子、明此。"

個差。让人吃惊的是无论怎么样。 万能钥匙却都打不开这扇门。我的心一 下编到了嗓子眼上,该不会真的……

"这个病间也许是用万能钥匙打 开的吧。"春子像是在说景真己似的 经轻说道。

"基準、金字管理人主任特殊的吧。 原不上管这些事情,做天开始大师 叫起番山先生的名字。但是依然没有任

"把门推开!" 使夫死死地叮住门 "非教情似乎已提有些麻木。 信是,谁又不是上报前别!"

"即使到如此主意情况,相关标准 推算头什么的。"

教情放了一声,立刻能向躺截查察 連 随便特起一把确头就飞溅跑了回 家。事后超起来歇血不得干洗认那村强 们都已经疯了,但是我更明白。在我们 发疯之前。那个时间那个地点就已经完 全被疯狂的旋涛看及。



後夫章起鶴头,向着月雪力運 一下,等下。本门上岭于由 是一个拳头可以自由出入的空间,像夫 把手伸进去。"喝"地一声响,门前打 开了,他夫那一十冲了建去。我们也称 立刻第了上来,看不跟着看到的一事出 现我在我们的面容。

在二個大厅週別了美制本,对于實 山的是訊他也很是吃惊,考虑到可奈子 和真理的实企我们还是分头先把两人从 旁间里叫了出来,当在一機大厅集合 對, 启于和客子已经在那里等待, 使失 乳子也已经从外面回来。

真快啊,需要不久之后就会为

不, 还没有和警察联系上。

小规述問題祭情,規丝抽页原藏的系序與手。由修新的

夫炳毓地摇了摆头,"试了好多次,大 门根本打不开,说不定,是杀害新山的 领导在外面动了什么手脚。"

"杀害? 香山先生,是被漢· 一種的声音有些類糾。

现在还不能断定的就是谋杀,不 过在番山身边,有一个沾有血迹的搬 扳缸。

对于很爱寒岛的描述他夫迪等了暴 推引起負面緊急的解说方法。但是真理 和可索子禁白的脸色已经表明这是一个 它被士的刺激



大门打不开,二层两个边角的房间 通然有简户,但是下面是为了防止犯人 通走而稀下的针山,在视线不清的晚上 面目从那里能出去无异于寻死。

不知國公亨在不產如中國,不知 這位予是什么人,甚萬不知道公亨亦 不存在,我们職人了和一年前,供物於 志中,不,是比一年的更權惠。一年年 ,以是蘇洪在改議由之前已。而且是在台的 專情,而原在是完全蘇洪在这一间為予 事情,而原在是完全蘇洪在这一间為予 員。必事學與然从那里冒出來期來无从 模擬。

可表子似乎是更不了这特压力,大 到着"本来能不该来这里"就由上了 差,美树本也道了上去,没过多久美树 木又从二层下来了,他给了他用。"她 没不想出来,没办法,有一年前那他子 事,我也不想硬把她找出来。"

"犯人还留在一展。"

听到这句话,像夫的表情爽然之间 支得很是神器: 大家都听我说句话。 当我第一次下去找哥山先生的时候,等 "总是答到一眼,有个穿风衣的人向着板 厅的方向数去了。"

果然有问题:但是,现在才提出来

"好好调查一下吧。" 美柯本看了 清税和使夫,又看着真理地们。 "最子,春子就呆在这里,如果出了 什么事 皆奸要大利。"

虽然彼夫掏出了一把折叠刀,臭荷 本对自己的格斗技术也有相当的真信。 但是如果真的要去接号犯人。海倫影應 有点不太妥当吧。

加東犯人有權無么办。那不是大 他於了吗?

他瓜、有他的人还会用烟灰缸条

强烈的真臭酒部外来,美树本耷拉 齐电向黑高限走,的面是一片比较宽阔 约空间,同个通水管量的为长面前和左 倒均稳型上,看特施拉镇来下水道的-参介。但是地面上却没有木的痕迹。 引着一些早已经腐烂的鱼虾。面前的墙上 "刻者一个"地"字,而地上刻的是一个 "基"字。

一瞬间我想起了一年前今日 不使 特殊的过能,反正的性情为一个重视具有 特殊的过能,反正在中境事外是重和的,在紧急 上的人工潮以及大海是相通的。 在紧急 信况下可以从東水油把湖水桌海水引 人,海建水车身的设计和水后围墙可 以接受性水压和放力自然来更加一个巨大 的密部水池。而今日子正是利用了这一



無起了水的強道。 完成了一次"不可能犯罪"。而 这里,似乎就是 引入海水和湖水 的框组。

的框组。 虽然美树本 振出联禁和油堆 撮影么就可以从那提游别油量

> 受し | 数大叫一声、何居進了一大歩。 | 什么什么? 年么了? *** | 課題、有、有人(****)



推供于 直旋電不可能止的物质。 但是发现美树本和他实的特征一定也 得等集的、我们加雪湖外。一步步地走 近过去。老实说,如果在这种地方对方 实然没有打斧中。 经运动光划 化 锁在这里再发动机关引水来进。那可就 等基础天天不直。则地地不见了。 于电核于推到了对方达量上,但是

源并不是一张活人的脸 南青台外高 公。本应是眼睛和鼻子的地力只剩下三 个星期——迪分明是一具整體。头上还 有几丝镶色的头发。面身上的衣服虽然 已经破烂不谋。但是也还能能约着出是 一身女性用的和服。

我们互相对视了一下,像夫使把手 电交到了费的手上,拿出一只电灯笔奏 了上去。加吗着笔。造技等起什么东 酒。当被和美利木也跟上去时,只听见 意大金会和钢地说道:"这个是有段时

「動物を表示的」 (新年的の) 「北十田単説、不过……」 (※単) 「本大田本で下京、「加速での東

中国的社会大概 法规则



美树本似乎有些开始担心。 急急忙 忙地下了结论。" 表正无论怎么说也不 可能和这次的事件有关。还是赶紧去找 其他的出入口吧。"

把这条地下水道服所有的地方又都 搜寻一道,还是没有找到任何递降和线 意。也就是说。也并没有从这里递出去。 他不在一层。从地下道出来后,在他能 的建议下我们又回到了管理人意。

当看到警理人室的钥匙抢在钥匙挑 上时,具例本说出了自己的想法。 這 中所與的几邊對今,與東京整備和 不再這有门的话。也能只能使用这把 管理人室 专用的的报言,但是管理人 在 中的同本可能从外面被加上,从外面等 上再选过器被被进来挂在销车架上的手 "

美树本的高下之意能是这就是一间 宿室。如果其的是必杀。犯人又是用什 公方法从这个房间里追出去的呢? 女换 钥匙,找到空隙还图来、轻弛逼伸,虽 常敢出种种推论,但是邻没有一个可以 被擦这个由宝之键,难不成犯人真的檢 字气一样震災了? 那是钱,提入是²⁰⁰² 高景 2 1

就在我们为犯人的真面員大伤脑筋 的时候,做夫却在电话旁找到了一张使 整 上面写满了鲜红的字。

> 1之前 全事会是 外學演者高力

这是什么?,售售? 赵吓? 在发现 是山湖宫的时候,有这样产事吗?还是 新时我们都没有量说? 不可能。这么鲜 电的字绝对没有看不到的理由,那么欢 是说。这张字条是在那之所有人不可下, 的。那么就是说犯人有次来到过这个元 间中,但是他(操)它?)克克整在了 哪里?卓看说。智下这孩子来的另有其

无选解开的密度平息、消失的犯人 还又爽無出现的宣告、所有这一切都让 从感觉到一量无形的压力, 做夫和美勢 本也似乎都無急起来。 左維維牙技经款 定是起来预办法础高之间展开争论。 吉飾之何甚至冒出了火箭啊,好容易功 排死人,但是我们却找不出更多的线索 "战技不驯一个输出者的方法。"

最终只能去找真理她们总结一下现 在的情况再高量对算了。至少就这样人 演是表一起等到天家也算是一种相对是 的方法 不过美树木却像是不想再给 不要把那张纸条的事情说出来。老此 说出来确实也没什么积极意义。我们 就同意了美树本的提议。

回到会客室、现场的气氛和并不经 犯人放在我们当中"的搬法赚约 在每个人心中滴动,虽然我们都不愿意 汉公德 漫館大家也都不会这么去做。 **警察在这种情况下,与其去建议一** 迎人 出來 不如干燥把杏仔排除身 边看得到摸得着的某一个人身上。这样 李的话,大家化许真的危险了…… 世界上不存在什么曲灵,所有谜篇首 产部只是犯人的独群法,一定有破技在 **墨爾** 必须尽快解开所有的疑点。



首先,为什么看山先生的房间用乃

这时俊夫也像是发现了什么似的雕 -眼底子、大声自實自语起来: 加 果万能钥匙可以打开那扇门。那么也就

依 读是 什么意思; " 那样只要拿着万能钥匙的人就是

党什么都没干,你们也都看到 教的领型相当打不开,拿子小值也 **排制了、对电**2

自子的钥匙的确是打不开,这是我 们大家都看到的。但是有一点解让我无 法接受,如果有一扇门是方能钥匙打不 子的 据么还则万能钥匙吗; 皇子本来 本的是2号房的钥匙、弄丢钥匙后就再 也没找到 所以無从香山那里拿了万能 病能,并且可以进出自己的房间,然间 **影把钥匙却打不开管理人室的门。能进** 出管理人室的只有管理人室的钥匙和 万能钥匙这两把。但是当我们到管理 人憲去者的时候、管理人家的钥匙却 挂在那里。

这样的话,总子拿着的钥匙究竟是 哪一把? 不是2号房的销售。也不是万 能钥匙、那么能送出管理人室的万能制

规人。拿到万能钥匙,将把另一把 钢影和万能钢影的铭牌交换一下。把另 把钢匙当做是万能钥匙挂在了管理人 那个"另一把钥匙"当然就是犯人 自己房间的钥匙。因为在我们到达之前 其他钥匙就都已经被收了起来,没有其 他的钥匙可供犯人调换, 这样 犯人而

当然,这样一来,带有 万能钥匙 结牌的钥匙也就打不开管理人定的门 了。这样一间密室也敕被创造出来了。董 "持有"万餘钥匙" 钴牌的钥匙到底 · 一个房间的钥匙? 在出于去拿万辆的

建之前有时间替换铭牌的是谁? 我们都 为了拿钥匙而去过管理人室。也都知道 万能铅匙就在温琴 也全都有充分的时

何是……房间的分配。原子的贫 构、美失钥匙的时间、接朝白了! 犯人 就是那个人,还有那个人所使用的手 法。我已经全都明白了。现在唯一剩下

"伯秘宣的基份亦得解 會就有打 不开的门。墨还叫万能钥匙吗? " 直接 就像是和我心有美草,突然提出了这个

<u>绝去又把矛头对准了</u>息子,现在启 室的门,是不是启子自己动了什么手 胸? 这当然是不可能,真正动了手胸的 差犯人,而且最主要的手法并不是在钢 量上, 岩准这个时机, 我提议道:

海岭去过一省吧) 斯斯内子的统 **张是不是真的能打开她自己的房间。这** 祥献全明白了。怎么样、 詹子?

无辜的启子当然很痛快地答应了我 的模位。大家一起来到了二层的走廊 使夫里然已经认定高子是犯人而让 门被毫无悬念地打开了,是的,下一步 才是关键、使夫当然也想到了这一点。 而要求再去试一试旁边的房间。让他失 失望的是门周祥被打开了。但是,这正 是我所要的结果。

"读下清食了吧>" "不、我不满意!" 就在启子问题 夫发出非难时,我捅了进去。

大家里然都吃了一惊。 为什么这么说》这不是已经证明 了启子拿着的是万能钥匙了吗? 直理

不、这不能证明启子拿着的是 万能销数,只能证明犯人拿着的是为 能钥匙。

被已经知道犯人的真面目了。 是然也接说出一句 直槽永远只有-我还是忍住,开始了我的推理。

不过、启子有两个房间还提真让 春子瞬间的动摇并没有造过我的睫 篇、如果可能的话,我也真的希望我的

两个房间、那是怎么一曲事? 7

能夫的意情里得不怎么平静。



息子弄美的钥匙和现在这个所谓 万能钥匙'不可能是同样的东西,但 是、现在点子却可以做之前那样进出自 己的格朗。如果其他条件没有问题的 话、答案就只有一个——在弄蛋钥匙前

只有春子的崇信还是一片平静 ※ 注意到我的目光时,她也仅仅是回看了 養一體 但思卑鄙却读不出任何感情。 交換: 那是怎么一词事: " 真理

启子被分配到的是2号室、但是 现在住的应该是3号章、本来疾间的门 上都被贴上符文,墙壁又是拱形的,如 **操链开一个房间应该是感觉不到的吧**?

"有久3号官的表子小领部》" 现在妻子小師当然是住在4等

"但是一为什么事干这种事情? 难

此结构的钥匙给弄丢钥匙的启子时、犯 人一定個性後吧。因为那把钥匙已经被

钥匙被调换了? 为了不被人觉 面把其他的领品放在了新型?

道换过了。

·最前,如果发现那把钥匙没运打 學由不的房間、 等个计划就全部基準 了。而应对的方法只有一个。那就是把 **自子的行案和门股结路到和驱折钥匙对** 应的房间里、没错、也就是3号房。 等等,那么就是说,这把钥匙是

3号房的? 美树本疑惑地问道。 量的、我想不会错。

那么, 为什么能打开旁边的空房



其实这只是一个细篇单的端层。只 **需要在开门时车整金上高纯镇影** 用手 将好别人植本不会堂堂, 其中一把暴向 子现在拿的钥匙,而另一把则是真正的 万能朝皇、所以、能达咸这一手法的。

当我向其他人清示了这一手法时 果然还是不行啊,当启子把钥匙

弄蛋了的时候,或许那时就该放弃。 **春子苦苦一笑,微微晃动了一下头。接** 着她说出了自己作案的动机, 始终还是 为了钱、寓了婚的独身女人实在非常需 要钱,为了给下洋雅家的宝藏她不得不

真的是这样吗? 如此温柔端庄的外 表只是一个概象。内心却是一个为了金 是要把我们全都杀死。而且,那宝藏是 否真的存在也还模本没有答案啊。

"请等一下。" 他夫突然插了进来。 春子小姐, 当我去叫香山而没有反应 风到二部时 依保在二层的吧 黑人在 杀害害山之后究竟是什么时候。用什么



前衛 在某之故 养和等山从美节 率出来, 自送他讲到自己的房间, 港上 展,在大厅遇到启子和俊夫,之后 就在储藏室前面遇到了妻子, 这之中从 真空、如果她是凶手、那又是怎么能过 呢? 表的推理果然还是有问题,依然有 我没掌握的线索, 如果这样的话, 凶手

多然有如此有别于自己的证据 美 子却依然一口咬定自己就是凶手,虽然 賽也基礎问香香 但是梵雅堂提的终党 实在无法做出下一步的推理, 这时, 俊

但是, 万能钥匙是在…

共犯、那是強? 多半是个男人,这些的钥匙都和 化神道在一起,而且被结实,我也算是 有点力气了,但是不用点工具空手也经

那么妻子小姐拿着的万能钥匙……" 上面的钴粹银可能是有人帮地并

如果说在我们当中比绝去更有力气

使夫的下一道发言解除了大家的怀 攤。"不,头犯不是他,虽然看起来是 有点肝查。但是不是能杀人的那种 人。我和透当然也不可能,大家还记得

表说过第一次下去一里的时候看到一个 候,也看到了一个穿着风衣的男人。那 时我就在想,除了我们以外,是不是还 对于做夫的推理,春子只是推以沉

献、这个"穿风衣的男人"到底是不 是真的存在。但是经过我们地毯式的 搜索都没能发现,那么做到底躲藏在 我想他一定是藏在一个我们我不

啊、比如说秘密房间。 秘密房间。这种不知道有没有的 **家西、上那里去找啊?**

山先生之后、他去了饭厅。

- 紀去饭厅一探究竟、经过一番搜索。 如还是毫无头锋。这时俊夫对春子问 道: "我有一个何意,下水道里的尸体

多么 美献计考束告诉你吧 前 回做姜田喜代、住在网曳村。

夢田拿代 那不是今日子用诗的 不、去年某个事件发生以前,有

个人失踪了。那就是要田喜代。今日 子是冒充了一个真正存在的人的名字。就 受个人的推理来看,她本来就是这幢-日月馆的管理人 而今日子和村上把他 编纂非些营护者 由许只是因为不推让 人會變 还是说领从静身上向出点任务

开始就被关在那里吗?不可能,从地下 宣去那里的運輸--直都是被針闭的,只 有我从旅馆地下宝里找到的钥匙才能打 那里、所以去年的时候不可能有人能

シ部以会存在下水道 美田 新美 皇被水流冲到那里去的。

没懂,自从去年今日子发动机关 以来那里就再没启动过,姜田富代也就 是那时死在那里的。在湖边的小藤里也 有一个和这边地下第一样的设施。要用 **港代就被关在那里,但是由于被从外面 输上,偶然挣脱绳索后纯只能从水路去** 导找出口,不巧约是,在那时,今日子 正好赏动了机关,而且因为某些理由她 **企资办法国到原来的地下宣、整被从湖**

大概就是推到铁槽栏上时死去的 不。应该说是希望这样死去的。比 天痛苦地死去, 还是这样的死法更幸 II—sp

但是,此算这些推理都是真确

"油、你还记得 海啸来到的时候,除了今日子夫妇还有

交错,就是村上勤。今日子的弟 美。如果说他藏在那个小层的地下客里 也能过了海塘也并不是说不量。为了关 美那里的美田客代,至少也会准备一点 量的粮食和日用品、凭着那些东西、在 那里潜伏一段时间之后,俯俯地再离开

村上……还活着……完么 首节 真正存在的财宝去杀害害山。但是有岸 便。因为知道是真的,所以才会杀了香



春子集闭着双着、休旧一言不发。是 般夫的推理完全正确, 计单元从反驳: 不是说给有什么建立的笑哦?

但是 将子为什么要描述说是前

虽然不是自己下的手,但这也不 能说春子没有任何错误,虽然不清楚具 体的计划是怎么样的。至少春子做出了 万能钥匙 装斯村上英字了等山。

春子小姐去年并没有来到这辈 墨 **公補又怎么会认识村 ト> 何思看样子輪** 这样就只能抓到村上之后从他那

当美树本提出要再讲行--次侧底的. 视索时、伦夫却指出了另一个钱套。

所发生的事情、当我们要在这个饭厅里 的好餐家就新电 省直着蜡油时 玩馬 了。虽然我们细带了这都是村上所干 22 不是吗? 虽然不是什么很大个的东 但是突然就消失不见。这点不是很

就在大家都拼命回忆那时的景象

尽头的坐席后首有什么呢?

对,三日月馆是没有拥自的。那 小遊炉只是一个游客品、在餐草时餐时 ※ 木二桃健康家育身也開到了根据的 養味、也就是说, 这个被护和二梯的值



那么,如果做夫的推理没有错误的 现在村上一定是藏在二种的储藏室 定下主意、我们让所有女性都法会 書宮、 而英树本则一个人去二個儲藏來 外敲山震虎,我和俊夫则理伏在这是等 待村上自投罗网、虽然春子也算是非 犯、但是在得到她不再有任何行动的许 **能后,他夫也安心地让抽塞开了**

在经过基础本一署有些滑稽的大船 之后、暖炉的方向终于传来一阵轻微的 · 京动,不一会儿。——个家着风衣的男人 从壁炉里钻了出来。我和偿夫看准时机 沖了出去。对方沒做任何抵抗效高差 "原来例才那是引我出来啊。 着了。我投降。

摘下他头上的帽子和腿镜,虽然消 **美**且长满胡子装的演乳—朝着上去让人 裸球桿的这就是一年前的那个村上、 但 港仔鄉看起來, 也就看出一些当形賽

见淡有什么油助的印度,大利利他 往椅子上一坐、捆起二部腿、村上开始 说起他这一年以来的遭遇。和做夫的推 **唯一拱一样,他在那间小屋里躺过了角**

啡后就偷偷离开了这里,但是之后只能 隐转埋名到外漆度。生活日漸豐空。而 当听说各山重新买下这幢房子时,使使 打起了岸獭家宝藏的念头,今天杀害香 山纯粹也是为了宝藏。其中提到因被他 关在地下家面修死在下水谱里的菱田事 代时,他更是没有半点的怜悯和内疚。



起先是有些健康。但是马上就把其中的 贸惠接由和最积出 他和会日子的相谈 **苯不单什么便就** 医思索子宏斯沿条口 子有一个失败多年的弟弟后花钱请专业 的界人公司把他找到的。之后三个人就 据有一些交往, 而当我子最终和等山分 手附,身心俱靠的卷子最势投入了他的

一切事情都有了圆满的解释,但是 袋夫却仿佛又发现了新的疑点

如果说控到你的是界人公司。\$ 么今日子失散的另一个亲人, 河村亚希 也被导人公司找到了?

約、但是村上開惊的表情却展示着这里

那晚,要事子把河村亚新州美丽

没错。都是被干的。 不知什么时候,妻子和其他人也都 **德里了这里。关于妻子和今日子的我** 泵,带子自己全都说了出来。

当青山忙于工作忽略了她的时候。 是今日子對常和統一的數天安學檢、第 在整今日子找到村上时, 今日子高兴的 样子让她想到了一种报题的满足感,于 是使悄悄地准备给今日子第二个信事 然而就在那个暴风雪的客能。 他叫来的 村亚希叫来的。而一年前的那场惨剧她 **虽然所有察觉,但是终究没来得急阻止。**

加泉一开始不把河村亚希叫来,后 而这一系列的悲剧也然不会发生 拘有 要患病的来子在取到生还的村上所认为 自己应该加偿补偿债,所以当村上提出 要万能钥匙的要求时她也同意了,但是 万万没有规则村上会杀害等山。 说到这里我突然想到了那张纸

这样看来。郑并不是村上侧下的杀 人预告,而是妻子書伯村上还会对其他

事情应该已经再无疑点、使失勤约 雕象提出的一个假设却揭露出村上更恶 劣的本质。所谓帮助姐姐报仇也只要为 了排除夺票宝藏的障碍。阿为岸豫家的 继承人, 如果真的找到了宝蕾 那么毕 必要分给今日子一部分,而为了消除这 个脑裸他提力整吹今日子去提仇, 这样 成为杀人犯的今日子也就没有机会再和 他争夺财产、最终,他的所作所为都仅

仅是为了钱。 虽然村上的样子显得很是老实。但。 景为了保险起见我还是让真理失败来统 子,但是就在这段时间这样的恶人果然 在最后開了一道保险。他用手枪劫持了 可奈子做人质 准备读法 存直理饭间 的时候,美树本看准时机救下可壳子。 但是却被击中暴郁。这时,桑弱的可奈 子類毫无惧色地挡在了茶树本的身 前。或许真的是这份情感感动了上天 **高对近在尽尺的显标,村上如没有命** 中,并被我们合力制服。 种种思想纠葛, 种种机缘巧合, 整

重約一出出條例 这一切终于都已经结 東、结束的的确是有点晚、但是并不算 太脾 过去的事情永远不会改变 但 量. 我们有未来可以期待。 就在我们都松了一口气的时候,更

让人震惊的事情发生了——看山竟然生 发活成物站在我们的面前:

所有的一切都是因为伊右卫门的组 完? 被击中后膝后只是假死? 观魂出鞘 的状态下和夏美的灵魂一起解放了聚集 在这里的诸多惩灵,破解了伊右卫门的 世界? 这种偏离常识过远的事情实在让 我们无法措信。大概只是要过去的时候 做的梦吧?但是当岸猿家的宝藏星现在 我的面剪时,我也只能说,这个世界上 也许真的有一些事情是用常理所不能解

度依然让我难以得怀。真理真的是变心 了吗? 真理和俊夫最后的对话解释出了 原因。錄在服刑期间真理曾多次去探望 她、而綠在监狱里生下了做夫的孩子 为了不给他增添更大的负担。因此才提 出和他央害婚。两人彼此都在为对方着 雅 每不原让对方录亭客茶的图忆 伊 是两人都没有办法真正地理解对方的心 情,理解对方的痛苦。真理一直犹豫 是不是要把这件事告诉他去。现在她 终于数起勇气说出真相, 而像失也下 定决心,把离婚申请扔到了碧蓝的大

这时我不然又看了看真理的面 庞, 我真的理解真理了吗?这样因为一 点小事業補风投影地吹起職表。但書 我喜欢她的心情绝对不全有虚假、因为



不知道,所以才要拼合去提升,虽然是 终的结果可能并没法让人满意,但是正 因为这样我们才更珍惜互相理解的那一

真理突然像发现了什么似的转过 看着她有些诧异的表情, 我会

阿克勒斯斯克克斯

養生在好工的學子音乐小說《憑悔 辦確說》第進述一典整測效的早期作品 一、在此之前虽有著名的《華切事》 , 且在完分发育請或軟件不同了一個小 」 「動地力」让軟事呈多组式发展的第一 企工。但物質或也》可算是刺立了一个

等。 之所还出现了《校园事情传说》 等先点》或样的被仿作品。可以 是否由产生了一定的影响。

逐渐的体盘。是决于企为之有等。相信 证,则就在自未需者的重要小哥作家用业 事等的业绩政准估的姓民了,文化上的 是得导致这个老年用双指企动,不是这个 "完成"就一句的是这个名字只是他名称 "这里说一句的是这个名字只是他名称 "这一次,我不得的本名叫做他那样。"第二个非常看着的名字可谓。"会



本来是日本平时县的一直被京。 兼美原县出身的武克军师为什么会造 增加一个在著名的关京城市的名字作为 ,此中原由实在最让人不得两加了。

表元を得是在1982年10月7日止水。 第一名京都大学文学部哲学系的・・・ 等基生。最保没能完成学业、信息从信 第们还是可以看到一点舊亭亭 士前影子吧。

定先生身件身一个作家 是人居房间的同时实实还是比 能能的,但是自从1000年发表(1 的基本)连篇件品项名以来, 作品一直不同。多个展到特色。 到现在都还不时也提出新作。 同定先生海不光海参加了(10 情华的皮肤上水平层到源度的 创作。 1000年间,1000年间

另外遊應一个消息,或先差損可量 一十以C型PS2金机件制管的施裝部凍 遊、循想,"电子遊戏",这种來電子施進 資質如此地球。如恰当李要維件的作家 在2000年2000年

系列作品的起点是1994年[1月]等等 等率C上发售的《杂传管电表》,发出在

四周中華展刊中央北京社人取開。 在副本设计上。2代可以能是把事業: 別指批評到了→一个根理。"直繼稿" "年出刊高"。"開展高"。"蘇係方 直"、"市份普遍館"。"提供由重雜"

舊可以衍生的無此之多风格完生不得的 故事。实在让人不得不佩服或丸、麻实 無效要三位表而强大的创造力。

选一件在再列的支持由中也是有最 截离可严约作品。众多反家都是灌注本 作物体型地平等级小进动放力。所作为 一根有名的抽色。在北京建立市一个者 各不附的人籍在中華名的社立四种 几乎所有规划上的故事工程的其根如使 用于地位口出来,则因了有关流。 在在即发生之后的很久一般时间内,关 于是否在方其他特别理解与也非相处 原业争者探钥特别

《集体管理设计》,以为成功不完整 新政制政水本身管理处。在模式的作品 上,任何使用设计不完是 就进上海仓、被制作见工程 周、发让人吃馆的是这样一 个文字证得面较没形成也 客《旅程·器传 情报证的的标言 旅程的同人的说。

海洋列岛级已经统 · 这种典型的跨域也 一定都只是在演讲中 但是在3年特许提出来 的高互动性让我们销售电 子音乐小说在今届金有更 大的发展,同时也全给就

图象其间的太阳图绘局。"影"的达成方想

由于考察三个角色之间的五动。想要这成最后的经 "首先正少要失规和个角色的单位的语。之前以是约约 5万亩,故假下面的被翻并且正确的人况人约名字。 然以证明的整个规则的高价结局。之形态地推荐的 "不过能并不管是真正的完施,实现所有相同的信息。

大排件 1 4 4 4 4

さあね 覚えてないな ととぼけてみせた。 何か短エでもしたんじゃないかっ と初ぐってみた。

何か細工でもしたんじゃないかっ。と称ぐってみた。 速を つはっているとしたらどうだっさらに追い ちをかけた 「もっしいっさずに取っていた

22.25 推理(主人公 達) なぜ 音。さんの"マをマスタ キ・て平けられなかっ" つのということた

*なぜ 密室の現行規格に犯人からのメッセージが置いて あったかということ~

なぜ 音…さんは手されなければならなかったかということだ。

.2 25 推理(主人公 選) 、 8 人の使った関について考えてみた。 - ちゃんのまについてそえてみた

マスタ キ について考えてみた。 前の考えを聞いてから考えることにした

22 25 推理(主人公 透)

729 A M

カッな

22 25 推理(主人公 造)
4 京子ちゃんは、本当に2号室の贈るたくしたのだろうか。
8 きそちゃんの持っている頃は、いったいどの思見の彼なのだ
・ オ・キに、る」とのできる。またのマスターキ、は ギャッでいるのだ

22 25 模理(主人公 通)

8 京子ちゃんだ。 C 最初からそんなものは存在しないのだ。

22 25 推理(主人公 選)

22 25 権理(主人公 通) 実知的手法 へや をおかれば初情发展下去離会前人ED19。之后再以俗未大

↑ 人 ... 发展下去。22 40 ある製説(主人公 (使夫)・ き さんをドレアのはちゃさんしゃな。

B 物質部屋に上がる方法ならあるじゃないか 22 40 ある徹底(注入公 復夫) - いや ことはあんたしゃない

B いや 共和者はあんたしかいない 22 40 ある保護(主人公 俊夫)

4、増たちが過べていなかったことが存在します。
 うたちか つけっれないような にっれているとそう。
 10 ある何がエナー 増え

- ペト くつけたばかりのかり変だ。

あいつか りっていったちゃた 22 50 度し部屋住人公 俊夫) A 空に関し部屋は人公 俊夫) A 空に関し部門がありずうな場所はないだろうか? つし の。 タッフでいそうが、ではいないたろうか?

A 特に際し部屋がありそうな場所はないだろうか? でし の きっていせっな ではいないたろうか 22.55 水路の死体(主人公 後天) 1 人的名字 むらかみ 収者是 つとむ

23 05 村上はどこに? (主人公 後夫) ・ いや とこにいるのかもう ・はついてる B いや 後たちに奴を見つけるのは元理だ。 23 05 村上はどこに? (主人公 後央)

この今をだよB 封印された空き部屋だよ」

B 対印された空き部盤だよ C '地下変だよ

之后的选项选择哪个部无所谓。把剧情发展下去放会进入 EDAB 之后再换到透和启子才能见到真正的结局。 23 35 针上の计画(主人公 週)

3-3-3-1-10月前ほと人公 A その手覧こそが すっての答なんだとぼくは晩信した。 B そのを度の型に ぼくは何かがあるような气がした。 23-40 長斗(主人公 启子)

A 声を振り扱った。「可奈子、あぶない・遠げて」。 ・ がすくんてくけず ナた母のにかった お思い かのけて

が切けて それでも、とかしなきっと平い、ボケットを含ってみた ミニ亜次选择进入普出的創情、并且不要进入ED6、7、8





No	女際								
	名称	1886	人物	各性	No	(名称	40.04	1 A Abr	. 条件
	ほなまる	資化部	ě.	○ まりED379 かっま おしかき 情					きさした ・ハ イアごく、から将Br あ はい
2 1	バナナの光い	真相屏	春山	在进入ED38的状态进入香山的剧情					あたしの場合はただの失きですけど
	財宝に目が姓んで	真相無	종교	20 10氏経8 例の折接所に ほんまに~1	42	なぜ玄美が?	真相篇	復夫	在进入FDBB的状态进入使失的影情
		24,004		・選挙的わしはどうしても~)		までまでコートの見に	复构第	俊支	22 10 近程8 やはりこの死体が气になる。も
4	TDLの失敗	真相萬	돌니	20 45选择8(「どや、うち来んかつ」→以提为	45	6.869.0000	36 (1)(30)	· OX X	し歩べてみた方が・・
	TO COPY AND	PR-122.004	28.00	主人公时点拝B(はい ぜひお思いします	44	犯人よ地下まで遅れ	馬相塞	100	在进入ED18的状态进入俊夫的剧情
				ぼくは力を入めて、ト・以近为主人公司选择B		党动の日々	具相面	俊夫	を完成。キッか」程中、依出情况的推理
				「やっぱり、もう少しよく考えてみます。一点様		#L&<UAL	真相篇	他失	但美犯人姓名输入正确后, 选择B
	卵さえ升けば	真相響	香山	在生成ED667状态点 春山外影情報を触対え体が、	~0	GTENC CLAMP	JA TURE	漢大	(いや 後たちに奴を見つけるのは-)
	伊右卫口のツッコミ	異相篇	香山	22 15连续选择 俗兵与者皆阵 以外的遗场3 5	-	死という开放	真相論	位天	在进1602 图45进入股末的原情
	伊右2 1の丸各み	真相第	黄山	22 5連续选择 レツ・ザイ ゼン ハタケスラン	40	元慈悲な絵声	真相當	俊夫	在进入ED22的状态进入修束的剧情
	九字が切れずに	其相解	香山	22 15连续选择「一颗在前」以外的选项4次		罪と他い	異相論	俊天	在班人ED2259从企业人民大的制制 在班人ED2259从企业人民大的制制
	切り会てたはずが	真拍駕	香山	22 30 店権A(大上段に构えて伊右卫 1の亡後に		格納库で何者かに			
12	9) 4 % C1219 & D.	共物期	品の	切りかかった			真相篇		23 15选择B "美树本 -
10.	皆に何があった?	真相寫	香山	在任何 - 个角色共亡的状态下进入各山的剧情	5	コートの男は?	其相馬	俊夫	23 30 5 様8 テ ブルの にに置いてある埃奇
io I	主た来年	臭排業	参加	在进入FD37的状态进入进入参加的剧情		affair to the time	真相無	1000	・23 35、x連ア主人 285店採A(香山さんの部屋)
i i i	異理一筋?	真相篇			52	探索と途避		俊夫	在进入ED76的状态进入俊夫的剧情
				在进入ED38的状态进入通的剧情	2.	进多身结末	其相與	復夫	在連 ED77所状を並入複次的劇情
	オムレツー能	真相葉	进	在进入ED3的状态进入选的影响		近くんと刺し強える		復夫	23 45 以近主人公司选择C もう皆で一緒に-
14	TDLOT	真相篇	虚	2045 い音に、为主人公町选择B、「どや、うち来んか"	51	物別からの市	真相篇	惶夫	23 50选择B 应无事卷-
				・近年以 はいぜひお思いします ほくは力を入めて・		巻子さんの部盤で	真相篇	使头	000 造程「流される近・具理を迫わない」
		-	-	・送祭B(「中つばり、もう少しよく考えてみます。・)	57	光に向かつて泳いた	真相篇	便夫	0:00选择B(「徐は 人を~
	キュ ピッド使夫	真相第	遊	在进入ED41或65的状态进入透的剧情					」→以通为主人公时选择B、使夫さんの手を~
	しばしの別れ	真相關	遗	在进入ED66的状态进入透的影情	_				・选择A(透を迫う)选择・A 阶の地图を-
	犯人に、引きわれ	真相翼	追	在进入ED44的状态进入透的影情	58	暗に浮かぶ順	真相篇	役夫	0008、 複線 人卷~。/ 选择
8	启子ちゃんが犯人だ	真相質	进	22 25 犯人的名字輸入「けいこ」→22 35选择8					→近主人立でB・俊夫さんの手を- 选择
				「あらためて~					·AI透をふう活得・B (二部の地图を -) 近年
	物自わぬ容疑者	真相篇	3	夢考くえっか进く方法		その無は	異相篇	俊夫	在进入ED35かび?JE NR Y の M情
	村上は何处に?	異相篇	遗	在进入ED48的状态进入进的剧情		まさかの顔	異相篇	俊夫	在进入ED36的状态进入启子的剧情
, '	復失さんを乗った任仰	真相萬	透	进入<定>特別的路线甲量后的选项选择AIその		何しに来たんだろう?	真相萬	用于	在进入ED37的状态进入启子的剧情
				文献こそが、すべての答なんだとぼくは确信した	62	早く港に	真相氮	居子	在进入ED38的状态进入启子的剧情
,2	村上に击たれ	真相篇	酒	参考<完>的进入方法	6	フトファイター思子	具相源	格子	在进·ED3的点点进入分子的原情
4	救われると徐じて	真相新	13	在共21057895年 个的状态下完成<完>的标形	64	新たな恋?	真相篇	启子	在进入ED4或14的状态进入尼子的影情
4	呼の中ドアノブザ	真相篇	透	23 15选择C「俊夫が好き- 」 -23 15 以俊夫カ		世界風	真相篇	息子	20.50 。 假夹大主人公时选择目 大切な人?
				主人公是选罪8 貝例本- 」 → 23:30选番8 だけど、思が-					俺はあえて何き返した。 →选择B、あ、はい
				+近毎8「とにかく、ほくを信じて~」					あたしの場合はただの失恋ですけど …」1
25	食堂で	真相解	齿	23 30 真州B だけど 君が~」的改算都和ED24相回	66	大福饼は泡味	真相篇	息子	21 25选择A(後失さんの言叶を~)
				・选择C 君だって怪しくないとは-。					→选择B やつばり 一人きりには~)
				・送券A 食堂の命の前で-」	67	全て計画通りに	真相萬	启字	在进入ED43的状态进入由于的制情
26	犯人の声は	真相解	逻	23 30直到B / だけど 君が ~ 的选券都和ED24相同	68	あたしじゃない	真相属	启子	在进入ED18的状态进入启芋的影情
				+选择C「岩だつて怪しくないとは-,	69	キャンディに つうたり	真相無	67	在进入ED19的块个进入启子的影情
				+选辞8 (自分の部屋に~	70	うらめしい日还	真相無	用子	在进入ED46的状态进入启子的剧情
27	消えた犯人	真相葉	透	23 30在以後表为主人公时武獲B(テーブルの上	7	トラマのような等引き	真彻篤	息子	在进入ED21的状态进入启示区原情
				に置いてある ・23 35 A 香山さんの部層だ 表株	72	击たれるのはあたし	真相篇	启子	23 40选择A(声を振り扱った。
28	共犯者はどこへ?	真相篤	遊	在进入ED76的状态进入进的剧情					「可奈子 あぶない 赤げて)
29	数、と生活	真相篇	塘	在进へED77的状态进入透的影情	73	日の暴れん坊男爵	直相篇	18.3	在进"EDE 8 9件例 个的林芒十克或<=>的特尼
40	なぜ俊夫さんが ?	真相篇	18	23 45決様C ' もう皆で 捨に - 1	7.4	最后の大仕事	真相篇	启子	在进入ED24的状态进入启子的剧情
	长いみの始まり	真相篇	:5	23.50 以提表为主人公时进程8 蓝光事書。		さよなら 美树木さん	直相無	房子	23:30 - 生もかま人」や老得お子 ブルのかに置いてある
12	真理だけでも	真相舊	遗	0 00 以後失为主人公时选择A或 BI確は二人を阶					・23 35 、近 * 主 / い計点A 希 さんの制度だ
				段の方へ促した。) +选择B(復失さんの手を自	76	妥炼わたあめ	京初第	启子	启子的推理选择错误的选项或输入槽犯人的名字
				分の限からはがした。)	7.2	元の日常へ	直相篇	启了	箱人対を人が名き 之后选择错误的选择
, 6-	*人で 緒に	真相葉	遗	在进入EDS7的状态进入进的剧情	78	ロ・ブを見上げて	真相駕	息子	未进入其他任何结局的情况下完成启子的情节
	真理の手を狙って	直相加	36	在进入ED58的状态进入透的剧情	9	あたしの可奈子	紀人篇	息子	# 4考・中島 さつかが表↑ 原発ED79。ボタンを持ち
	学(は真理を示した	真相當	进	000以使夫为主人。近程8億は「人参別級の方へ促した。	80	三日月島事件の真相	高相篇	40 7	事際<完>的进入方法
	1200200000	,		・近郊A 復失さんの差しのべた手を-	8	エロ本の日	番分葉	18	有领特进自B F选择A(工口本卷给予)
				+0 20点様A(犯人に強いない)		書矢	書外篇	遊	和くのいち的战斗武器(防衛)
36	なぜ生きてるんだ?	真相篇	透	0:00KED3S飲同样的表揮-0:20条件8「多子さんだったら"	9.2	女医の民	春外篇	15	○ で 10 1 1 2 1 2 1 2 1 2 1 2 2 1 2 2 2 2 2
	徐は行る '	真相篇	俊夫	18 00 次 探 8(しかし、 俺 に -)→18 05 次 存 C(元	84	开除手术	書外篇		在帰憶法官日2年表籍日(もちろん入院コース)
				回しに 归れ -> 18 40选择8どうにも様は	85	放射线	雷外第	16	和女學校与丰首先选择B的辦
				自分が光秋足を踏んでいるような -1	86	ビーチボール		透	在域機速容B3F設择A(ビ・チボールで・)
19	なぜパナナが ?	真相無	俊夫	18 45连续流籍3回A	8.	は雷	番外篇	虎	在特殊送言B等选择B(サンオイルを-)
	切け役失さん	真相當	俊夫	在进入ED3的状态进入损失的影情	88	日港し		透	和人後的战斗中首先选择A(攻击)
	TD: でデート	真相第		在进入ED4或14的状态进入復失的剧情	- 00	日海し 新たな体り代		25	和人性的政治中自允益体A(攻击) 最好で社会でもためらう理由はない。
	後はキュ ピット	真相能	E .	で発見 ・ なっ 母はあえて	The same	若いつて ええな	新生産 基介質	-Cl	まと、等外数を若他与を一計門
	Dept Col	ACC'N.	*	な ではあえし	The	Frank XXX	世ア高	ni.	2 12 12 12 14 14 14 15 15 15 15 15 15 15 15 15 15 15 15 15











表示未發納入德華方塔、各利日末之 计划型 大陆形势繁结, 因此特别力大家 介标 下本作的,世界观及各国的情况 介部 改听进行中, 玩家还可以了解到各国力量的 变少 各国形势的变化,进而了解和平维持 在举止轻辱的蜀黍地位。和平维特车的方针 祭 4 + 涉各国内政, 但绝对禁止大陆发动战 争, 四此被 些国家仇恨。



因为在大陆周围被特界保卫,因此大约2000年不曾与外界准胜。受到斯 库利巴的水栖生物威胁的人类不得干缩一自己的含动范围,为了解决食 用水风器,大陆上不断进行土地战争。

「丰存在水上」名:2、中 2 日本的最優主义,在改美主人类 效質 医散发乳的性髓髓、大、体 工物中中等的确心是一一不可将打造 只有打倒新维利巴的猛者才能拥有的称号。按微型不同看多种软件。 "十年前審書市斯利即下》を使用古代在第一个建的祖和《不申属于任 何国家 但唯对华,大师上的一切沙华与大 在来证为台商设施决问题

最初申申請する 基本で計 一つた対立方針の国家や不見一数 西利路提亚王国南部的中国联合。主要因为网络、贝鲁特和卡奇斯。 拥有大社を南部ストモナヤナス 世界十正不遵子 東リ かは見まめ 1.如包印鲁王区 上最高的责任者。曾经今内伊朗王国发起进攻、占领了内伊朗王国大片

第上,因二十年前的古代兵器炮击、遭受了巨大的伤害。因此对和平提 技術具需性別 西利路提並主国 大陆上第二大国,位于大陆西部贯穿大陆南北、由于有很多大正大河、

因此是受到斯库利伊使害最为平置,有文献记载着共斯库利巴战斗的历 史。观淘玉病量 自他的妹妹要丽丝替代出席和平议会。 4年前王30 拥有灾任在外部最近会人类国际外领土 但由一 十四部的对象 被告

朗蓝伊鲁王国地爱王郡,现在基本设有第1 本采使的战争是不会摧毁 对手的城市 坦尼由于内伊姆国民抵抗探查 虽然古朗盖伊鲁军是战争 的胜利者。可仍然不得不做出破坏城市的暴行。

R	2	DVD ROM	日歌	1.4
4	WW	IRM I	# 21 <i>3</i> 5.4	本 (5 47)

木件を野の妖器を移动をなっ門移动 并没有什么不同。因此在移动中也可以吸 唱魔法 在战斗中人物下方会有 条行动 比如魔法的使用 道具的使用和攻击目标 槽 近横坡至零时人物可以行动。行动之 医液糖与动体器 计零存储 +中可以直接

和原本人人移动, 其他原当在移动等要1 达指令,并可以为队员们规定行动方针, 的物定等。此外存战与中贷家不可以确时

本件 7 战 + 柏 + 智单、杂兵动见程 4 换装备 * 常要修炼的技能、可以节约大量 常轻松, 而且玩家还可以在战斗中随时替 的宝贵游戏时间。

先选择好攻击目标而下达攻击命令,为攻击对象在攻击范围内射自动攻击, 如果距离较远。18队员会自动转动接近攻击对象。不过在攻击后,一定时 间内人物会处于硬直无防备状态。 12.00

一条百点操作 81:88 下之了防御指令后,该队员站在原地不动防御敌人攻击。有时必须利用该 指令让队员站到指定的地声。

學生魔也沒多放人 什么自知中的 好明四人物要千元郎备扶本, 定 要:整体に 水場もの から 安か返還る、立可の再建削析安功。 多幹多样的終技效果和发动条件各不相同、虽然不需要破場时间。但是在 使用特技局也有一定計画型干硬直光的各状で

下以在成 , 中自主使申及者祭禪 使出近無原指令仍職藥看鮮附面。 除了在图是战斗中现定的失败条件外、全部出战人员距亡会GAME OVER。 但本作中主人公战任后不善要复言。而是在步像下面的行动槽屋示户红色、 在 定时间后,该红色槽目动减为零,死亡人物自动复活、体力为 。

人物养成系统

St. Sp. db. 45 特修成长 拉解粉

将生成的技能装备到技能树上。在30-1-1取得技能中数成长,级别为 拉達可,。使用於 5号單 下即於投解根据不同的人物多数解离版也不同

拉舒罗达其级对待, 图特斯内敦,

不洛得到的特殊物件在特殊例 : 透坊能不会提长。整个特能制电名各技 能线组成,设定获得技能点数的技能较简陋会被黄色被包围,玩家可以自 行设定需要修炼的技能线。每个技能点上都有白色箭头,要利用这些箭头 络名种核能连絡症线,可以使用道具调整白色箭头的方向。在战斗中取得 的技能点数将分配给该线上的所有非薄级技能。虽然这样可以一次锻炼多 项技能, 但如果这技能提过长, 根项技能分得的点数会很少, 并不利于技 能的推得。因此玩家一定现任因美皮、对于思考设切需导畅得的技能量等 单的办法就是在这条终开始处只签备这个技能。

本性继承了系列中级精的培养、元素可 以在密度中对铁精进行训练、使其重要条种 技能,利用这些技能对游戏很有帮助 计多

矛可なは妖精参加 名动音篇, 不过报 线纸精目 需要花券 不少的金钱。

- 在野野的海绵科群人 不会切接场景、药量多 20日人25日 拥有大陆最大国土面

种价福围, 伯国十的大

半劫部县至无人烟的少

事 所以古朗茶伊鲁



第七三十八人在工程投票引担照前的



1. 赛鲁迪斯坦任总司令官, 阿伊扎 康性力改合部司令的和平维持军成立的 日标前侵变当阶 -切战争 本作中的生 人心察於凡鲁特和麦露维娜从属于和平 排持至的非行部, 古莱阿斯从属于政台

部, " 起长大的法尼鲁和阿莱萨都 是军中的研究员









監視

182

5 担實 古伊朗王国成为他獨優略

的目标, 现在也仍被太朗莱伊鲁王因去

领。古伊朗王国的将军罗建程因一官在为 罗兴林湖而努力。



内伊朗干国















可能正是这个原因使







平利技术的最高的特殊等于这个一位为父亲的主席的管理中

Annthry has breakled by E. WILLIAM

THE RESERVE THE PROPERTY OF THE PERSONNELS.

and the state of t

ARTERIOR STATE OF THE PARTY OF THE PRINCES AND ADDRESS OF THE PARTY OF THE PART THE RESERVE OF THE RE

Marie Control of the

斯斯特斯·科罗·斯罗斯特斯斯斯奇。2007年,美國了 古代系統 美国的现在分代。但可以由于自由。在 开始的中心体,对立场是大流的的中心 **用的机构**的 有字数数据可令。 与最初的关系有字数数字。 章、为了解除天皇命,这样

手之一。如此自己和 自己和战机工程的自

Military, Representation



お仅次干古別遊伊鲁王国、探 · 中原 was 近 D 编 1 团团长 与和 平维特生的古英阿斯是从上就 认识的好朋友。另外西利路提 亚主国与和平维持军 直关系

¥

位于大陆两部, 第十的面

风云突变神秘水栖怪物杀到

1 - "如始於大脚有利田水大桶生物城市 人坐 了柳不远离水边集中型内陆安全的土地工生 舌,因此 产生了物争 不幸的是原本有限的土地竟然在此时失 去了活力 为了保证本国人民的生 8、各国只得为扩 大汤土而不断发动战争。太玄幸静的大陆形理间便燃 确战头。位于太陆东南部的古朗盖伊鲁王国虽然是大 陆上第 大国、但是大半国土已经、草化、为了改善 国民的生活解决银前的危机、占朗盖伊鲁王国南北方 高裕的邻国内伊朗王国发动了侵攻作战 实力相对弱 ,的內伊朗王国虽然拼命抵抗,但領土依然被逐漸贏 占,现在已经濒临灭亡

在赛内伊鲁森林东北部。两国军队展开了历史上 的最后一次交锋,而这次交锋也是两国战争历史上最 大规模的战役

"晚了吗 怎样做才能阻止战争" 失去活力的大 地在哪里都一样、仅依靠占领土地根本解决不了问题 初知县那样,为何人亲还是不断地超49为什么?" 看到两军交战后战场的要像景象,系鲁迪斯说道。他 虽然年轻、但却去比天高、一直在追升薯壳传的乐园 传说,希望能在没有战争不使用武力的前提下将大陆 的全部国家统一。因此一直在追寻古代的传说、寻找 和军解决战争的道路。但在他追寻的同时,大陆上的 战斗却越来越激烈。

来到与瓦内特约定的地点发现大量的食尸怪物正

F. 赛鲁迪斯立刻与怪物进行战 + 激战中瓦内特赶 来增福, 最终两人合力 占头 ? 利非食尸怪物, 管教出 男子竟然与自己有同样的理想 自除大陆上的一切 战争, 于是 人带上他 起前进。

也许是因为人类能够提供斯库利巴所需要的黄粱 源,因此它们 直在袭击人类 而赛鲁迪斯等人见要 沿海前进,海边正是斯库和巴的美加区域,因此要是不 能大意。凝望着大海,赛鲁尼斯昭下决心要将斯库利巴 消灭,不过在此之前首先要先解决掉人类目的战争。

在王都凱拉纳库门院, 遭遇到袭击人类的斯库利 巴, 寒鲁迪斯立刻冲进战场, 帮助无辜的百姓。但是 斯库利巴的实力强悍。众人并不能对其造成有效的伤 害、眼看整个城市都要陷入危机、关键时刻寒鲁油斯 想到利用厚着的铁罐门, 在手图上每们的协助下终于 将斯库利巴压死。

在城中宿屋稍适休息后,昏迷的获救男子苏醒过 来,他名叫阿伊扎库、是 名雷岭者,在雷岭时不慎 被罪入战争。向两人表示了激音乐,即伊丰度不愿意 上的伤痕,匆匆走出了宿屋,看来他是客些非常重要的 事情需要处理。担い他身体的赛鲁迪斯和瓦内特立刻途 了出来,结果没走多如便发现阿伊利,库替彻在路边。

阿伊礼库再次苏醒点来后、与赛鲁迪斯进行了い 真交谈、原来他也是为了阻止大陆的战斗。因此骑士 了冒险之旅、十年前因为战争的缘故 赛鲁迪斯和瓦 内特生活的孤儿院被烧毁,生存的仅剩下他们两人。

从期末起 人发替寄为了那些死去的"马条" 和老师,黄新创建一个没有战争的世界、因 此雖上旅途追寻古老的传说,而阿伊扎库也 在战争中失去了自己最重要的人。志向相对 的三人这次相会也许正是苍天的安排。从此 三人为了共同的理想而 起奋斗。阿伊扎库 告诉两人一个大秘密 在这里有一座并未被 人发现的遗迹。在那里也许藏有可以跟止一 切战争的力量,正是因为这个秘密,阿伊扎 库刚才才会不顾身上的伤疹急于出发。

第二日清晨、三人走出城市、前洪不久 便看到对各森产的军队。看来两国的战事正 在逐渐升级。随后又遇到了秦市商人的山麓

团伙、赛鲁迪斯一行自是不能视而不见。失 数的山贼头目很有男人气概地要求赛鲁迪斯 一行将自己杀死,但警检查并不是杀手,事 鲁迪斯一行说明自己的目的是阻止战争。并 放过了山贼们。也许是为了保全自己的而 子,山贼头目非但没有表示感谢和弃恶从 幕, 而是说现在被放过了没准以后再袭击其 他人。因为现在的世界并没有给这些人生活 的空间、他们不得不从事山贼职业来养活。 家老小。最让人意外的是获救的商人竟然是 赛鲁迪斯和瓦内特的旧识 ...

进入遗迹后,发现地上有很多脚印,似 平省人刚刚进入不久, 赛鲁迪斯和阿伊扎库 更要抓紧时间。而路上遭遇到的奇怪敌人更 说明进入遗迹之人可以使用古代技术。这让

了"入侵者",原来他是名为配鲁纳基的波 一起并腐战斗了这么多日子,从小还是一起 特拉多博士,他的目的也只是追求古代的技 长大,感情自然是非常好,虽然赛鲁迪斯不 术。波特拉多人 虽然生存在 这块大陆上 但很少与人类接 触,他们平时过着近似游牧的生活。在 块土地上并不会居住很久。因此并分 能留下什么标志性的酿筑物。但他 们的生活方式却可以减少大地能量 的消耗和损害的破坏。这一民族的人 寿命比人类长银多,各个都拥有丰富 的知识,但是却大部分不愿意与人 类来往。配鲁纳基由于比较喜欢人 娄的文化, 因此乐于接近人类, 在 得知赛鲁迪斯的目的是消除大陆 的战争后, 他也加入了队伍为 和平贡献自己的力量。继续前 进终于找到了巨大的兵器。 这就是传说中的巨大力量 也是古代人类用来对抗斯 **库利巴的武器。看** 到巨大的兵器, 赛鲁迪斯颇为失 证, 因为这并非 是他想要的东西。

战争更为激烈。而阿伊刘康却认为使用改器 大的武器可以需要往大陆全部的国家、一定 可以阻止战争。赛鲁迪斯认为以暴制暴并不 能得到真正的和平, 因此决定继续界投管决 战争的方法,阿伊扎库则和配鲁纳基博士留 下来修理古代兵器。

塞开阿伊井库后,高鲁油斯倍感米或。 不知道自己的做法是否正确, 不知道自己是 否能坚持下去, 幸亏瓦内特在身边鼓励, 使 他又恢复了自信和决心。想起最初时的士兵 在你死前托付给自己的信贷, 赛鲁迪斯决定 先去斯索村送信。赶到这个小村后, 寒鲁油 斯被眼前的景象惊呆。原来这里刚刚遭受过 士兵的袭击, 无数的无辜百姓惨死。虽然两 个国家在交战、但这些百姓却没有任何罪 过,他们只不过是因为生活在敌对国家便被 全部杀害, 战争实在是太强忍了! 看着眼前 的一切。 赛鲁·迪斯冲完 立刻语同与阿伊利库 合作使用古代兵器阻止战争。尽快挤战争转 東。虽然这并非自己想要的方法,但是为了 **并**争再出现这样无辜百姓牺牲、事鲁油斯别

古代兵器的修寶确实是一个大工程、不 但需要技术的支持,还需不开强大的经济基 础。因此赛鲁迪斯返回主都说服商人赞 助。虽然商人挣钱并不容易,但战争却使商 人们的生活更加观众。他们也需要一个和平 的环境生存。最终赛鲁迪斯说服了商人并带 他返回遗迹"看货"。不料返回基地时、遇 到一群自称是正义部队的人袭来。苦战取得 胜利后、赛鲁迪斯向"正义使者"们说明了 自己的意图, 正义部队也立刻撤退, 只是在 施走时曬咐事鲁迪斯绝对不能利用古代兵器 为非作歹。古代兵器虽然强大,但若落入恶 人之手則会给人类带来助难。好在配鲁纳基 博士发现利用控制装置可以将其送上天空。 这样既不会被别人夺走。还可以攻击到大陆 的任何一个角落。

在古代兵器的修复工作之时传来喜讯 赛鲁迪斯更是焦急。在遗迹的深处终于见到 赛鲁迪斯和瓦内特这对恋人终于结婚!两人

> 的感情, 但最后还是勇敢地向瓦内 特求婚。大專之后又传來了靈 想启动古代兵器还缺少 两样关键道具,一是鹤草传 送磨力, 二是磨力源。如 果没有这两样关键的道 具, 古代兵器不过是一 堆废品,没有任何用 处。赛鲁迪斯只得告 别新婚的妻子,与阿 伊扎库一起先去寻找鹤 草。宁房任冬回来后, 瓦内特已经为赛鲁迪 斯生下了一个健康的 小宝宝、大喜过望的 事告诊斯立初给自己 的儿子起名为古莱阿 斯。已经得到了鹤草、 下面缺少的就只剩下魔 力勝了,这东西则是更为

瘤事法自己

龙玉放进了古代兵器… 之后不久西利路提亚王国军和古朗盖伊 得的至宝, 阿伊扎库为 鲁王国军开战,仅仅在十天内双方阵亡人数 了达成自己的理 便达到数千之多,为了保护生命消除战争,

1、5 为是新岭士斯对话、得到物人民走出 该场景进入战斗。注意别把绿色体力槽的NPC × 57

2. MISSIONI 与八只经物协斗,基中游只是 增援部队。战斗余中瓦内特增援、注意保护气 息尚存的阿伊扎库。

3、M SS JN2 现阶段还不是斯库利巴的对 等。孫教安全部村民后、将它《勤妨门下、政 市城门落下将其研死。那些眩晕的村民和就在 展绘不动的村民需要跟事鲁迪斯对话后才修行 动、各必须赞时间先让他们逃脱

4、战斗后进入宿屋修养。阿伊扎库出去后。 走宿原右侧小路追隨。 5、出发后不用条着出城、与罗米娜对话可得

6、走出城门后一直向西前进。

7、MISSION3 与盗贼战斗,途中盗贼会赶来 增援。盗贼的攻击防御都不算低,集中火力逐 个击破为上。将磷酸分消炎后便会精囊战斗。 不过全灭敌军也不复难事,只需要主義保护好 商人。战斗胜利后可以得到提升武器威力的装

饰、旁边的废屋可以休息和存盘 8、MISSION4 排入资源后先促地板再调查费 色的灯解轮栅栏、消灭再生启动兵时要先派遣 一名队员站在地板上、主人公调查黄灯、然后 迅速将两生启动兵消灭。否则敌人的摄军会源

9、继续前进,解开机关后可以进入下一场

基不断出现,

小層内可以存置休息 10、巨大兵数处影情。阿伊扎库和博士富开队伍。 11、走出遗迹后、先向东再从以前有士兵拦路

12、该回遗迹完成剧情。 13、原图王都后。进入阿伊扎库货倒场景中的

第一间房、博士高队商人加入 14、返回遗迹,在战斗中一定要注意保护商人。 15、MISSION5 本战的关键是抢夺战车控制

装置,可以让阿伊扎库原地防御、赛鲁迪斯夺 取装置后攻击敌人,瓦内特负责回复体力。 18、胜利后与商人对话、然后返回王都。 17、MISSION6 还是消灭盗贼、设什么难度

可以直接击破盗贼头目过关。 18、回王都后去商人家。

19、从废弃小规处向下

20、MISSION7 脸人教像很多、再加上两只

斯库利巴、根难打的一战。最简单的方法是保 护小姑娘撤退,然后主人公撤退。 21. 与警备队员对话后出发。 22、MISSION8 本战的目的是职争运输动物

和放火,两伊扎库和瓦内特会增援,但敌人也 有四名搜军。战斗时不要冲得太靠前、将剑兵 全部消灭后两消灭魔法兵, 剑兵中有一人会灭 火,应该优先击破。

悄悄离开独自去寻找龙玉。然而没过多久。 西利路提亚王国军突然来犯,赛鲁迪斯只好 操下娇春爱子率军出战。西利路提亚王国军 的袭击说明大陆的战斗已经升格,如果再不 迅速解决战争问题。人类恐怕会走上自我毁 灭之路。相心丈夫的瓦内特不顾产后虚弱。 偷偷跟来参加战斗。阿伊扎库也及时返回参 战。三人齐心协力终于击退了来犯之敌,但 互内特却因体力不支昏倒在地。阿伊扎库找 同的龙玉蕴涵着无穷的力量, 使用它可以达 成个人的愿望甚至可以成为整个世界的统治 者,但是他却只是为了消除大陆的战争、将

赛鲁迪斯向两国派遣了使者促使两国体战。

使用这样的武器

只能使世界的

但使身初一直没有问答。 周后。产后没能得到休息 的互内特络于离开了这个也 界。永远地窗开了自己的 サ夫和儿子

由于多次派遣使 **名毫无效果,赛鲁**迪 斯只得启动古代兵器向 交战双方发出了最后 美雄。不知历事的古 柳墨伊鲁王国军竟然 杀害了赛鲁迪斯派遣 的使者。并将其首级 高裕示解榜解。为了让 交战各国知道古代兵器 的威力、阻止这永无休 上的表示意义的战斗。

药打击的膨力。

斯思考再三,终于按下了 键。一阵强光与巨响之后、 常伊鲁王国道曼勒了毁灭性的打 击,主力部队全部化为灰烬消失在 空气中,只有大地上的伤痕表明曾经受

之后受到创伤较小的西利路槽亚王 国军开始反扑,向撤退的古朗差伊鲁王 国军发动迫击, 同时内伊朗军也将转存 M. F. 力集合、准备进以上创新伊鲁干国 **夺回失去的领土。古朗新伊鲁王国军虽** 然遭受到了毁灭性打击, 但实力尚存, 觉察到形势不妙立刻集结了全国的兵力 作备决战。此时赛鲁迪斯向各国发出了 提后通牒,在古代兵器成力的實懷下。 各国选择了服从赛鲁迪斯的命令、全部 无条件撤军。持续数十年的战争终于结



放了,此后寒鲁迪斯和阿伊扎摩银建了 和平维持军,召开议会用商谈解决各国 面的前期

1、 表似如今已经二十年。在和下 增玛室努力下,各国停止了战争,大陆 迎来了和平时代。虽然已经消除了战 李,但是在和平会议中各国依然互不相 让,争吵不休,矛盾已经逐渐激化,不 过是由于和平维持军的武器票债, 才使 各国无法出战, 难道和平已经到了界限 吗? 西利路提亚王国的历史学者朗迪非 常担心现状,因此一直在调查古代和平 耐代的文獻, 从事遗迹调查工作, 希腊 能开辟出一条新的和平之路。

离开了美丽的妻子和心爱的女儿, 朗迪在王都菲路麦迪亚与委托人比利见 带,准备进行新的古代遗迹调查。前往 溃迹涂中朗迪遇到了熟人复丽丝近 卫队长,她正在负责着工地的警卫工 作。 近年来整个大陆土地养分不足, 水

源枯竭、西利路德亚王国更 是:自切需要寻找水源灌溉。 因此要国王的妹妹亲自来负责 上地的警卫工作。两人能 单交谈了一下目前的国 际形势后, 夏丽丝也认

法存在一定的问题,战 之谜。 争也是外交的一部分。 和平维持军的存在则是 ast 7 外交的平衡、以武力震 语各国 会使矛盾逐步升级。之 **尼朗迪** 但突然出现的新座利巴 助由不得不留下来炒斗。烙

河 消灭后竟然出现了一只量 事级麻痹利巴, 同时大场也发出了狂 · 一阵神动山摇之后朗迪, 比利 夏丽丝以及斯库利巴从大地的裂缝 中基度。

游, 干是立刻和比利一起调查, 并在与 夏丽丝命合后合力消灭了一同落下的斯 库利巴。走出黑暗的遗迹后, 比和忽然 海失了踪迹, 朗迪只得带领复丽和的部 下一起返回遗迹界控资料。

旁经专配这个实践的帝国鲁初只是 一个边缘小国, 在极短的时间内发动战 争用 飲力征服了整个大陆, 而具体使用 的方法是什么现在却无人知晓。朝迪认 为遵许使用当年帝国使用的方法也许可 以统一大陆、让大陆迎来新的和平、因 此他一直在苦苦谁寻。而这次得到的资 料不但记载了古代帝国最后辉煌的时 期,还记载了帝国解起的原因——龙玉。原 来帝国的崛起是依靠龙玉的力量。帝国 的衰退也是因为龙玉被盗,进而灭亡。县 然明知龙玉在和平维持军的古代兵器 中、但是朝迪却没有盗取的打算。而是 决定再去导技新的方法。《游戏职业设 定原因, 如果朗迪不是历史学者而是盆 陂,那估计就该想办法盗窃了!]

本業流程 1、进入宿屋工层、没脸士兵比利加

入。 (制油卡路的姿势太夸张, 简盲好 食品 い物学中で四 2、MISSION1 让英女与斯库利巴单携。

朝迪和比利迅速消灭杂兵、确保村民安全。 3. 804 7 ... / BUR.

福度上午商机产业任务体 4、楼梯处与夏丽丝会合、上楼打BOSS。 5、MISSION2 先去左侧房间滑灭杂

兵。从最左边架子上得到黄色液体、然后 使用与音色液体混合得到粘着剂、最后靠 近期座利巴使用这道界。 6、在附才得到青色液体的房间调查书

架, 把全部的书都洗 次。 7、返回王總宿屋 8、从刚才有士兵拦路的地方通过,找到

青蛙雕塑、调查后面的机关。让夏丽丝站 在机关边上, 朝途去右侧洞口调查。对话 后接近パルサム进入战斗。

9、MISSION3 パルサム不会攻击。朗 迪只要靠近便可将其慢慢驱赶人洞, 但不 断出取的保物会政治バルサム、市中に要 死亡两只便会游戏结束,因此必须 1意保 护、可以让夏丽丝纵在机关旁边使用魔法 将接上バルサム的優物逐 消灭、明治》 专即负责张超パルサム。

在这些古代的资料中, 还记载了在 **州协布丰富的货下水资源、该可积了更** 丽丝的大忙。在朗迪的帮助下夏丽丝折 卫队长找到了新的水源,为西利路提亚 王国带来了新的希腊。而之前朗迪的委 狂人比利到底是什么人? 到底有什么计 为目前和平维持军的做 划? 又为何会神秘消失等等却还是未知

在二十年前的战争后,内伊朗王国 虽然与古朗盖伊鲁王国达成和议、但是 一直处于被占领状态。内伊朗王国只有 名义上的自治。虽然和乎维持军一直在 努力调整两国关系,但却收效其微、仅 仅是按制质国间:0 有偏发动力冲突、普 经是内伊朗王国将军的罗座拜因为了复 兴故园。一直进行着秘密的活动、之前 与朗油一起调查遗迹并掉秘失踪的比利 健来后朗逸发现这里是一个古代遗 就是他的部下。罗库拜因将军对和平维 特军非常仇视, 因为正是这个不幸属 **干任何国家的组织、组织了他的复**国 大计。那些原是内伊朗国民的百姓生活 在水深火热中, 饱受古朗蒸伊鲁王国的 描转与压迫, 和平维持军虽然解阳止大 随的战争, 却无法解救这些可怜的官 姓, 更不能理解要连拜网络军等人迫切 复兴祖国的期望。最初罗库拜因将军的 计划是让比利将朝迪带来,想从 患济中找到复兴国家的方法。

但可惜由于蒙丽丝近卫 队长和妙雄下士兵 的出现使整个计 划破产, 不过聪 明的比利立刻技 到了另一名知名

的学家. 虽然将军 但对部下们 如手足,深受 们对百姓的爱能,罗朗 每因将军更是对比例 非常期待, 希望他 能尽快超越自己 并作 一名真正的勇者 诺到那时将自己《書 爱的歌 盘虚调 器赠送给比利。这次的 奋鬼然得有收获、不 但找到了 强力兵器的情报。而 且发现了 遗迹中封印着 库利巴. 还在记载中 里封印的斯 了制造生物兵器。连大陆上最凶狠的生 物斯库利巴都能制造成武器,这样的武 器的威力可想而知。如果能够得到如此 强力的异器, 特军的光算大业则是指日

可待。因此众人不顾危险继续深入调查。不 料接下来出场迎接罗座拜因将军一行的 竟是最高级的勘库利巴,虽然罗库拜因 将军是大陆上属一属二的战士、也曾经 独立消灭过最高级别的斯库利巴, 但这 都已经是多年前的事情,在年龄和病思 的折磨下现在的将军已经大不如前,现 在根本就不可能将其消灭。此时为了报 答罗库拜因将军的思情,也为了祖国的

复兴,比利一个人依然冲到最前线,奋

力与其死战, 让大家顺利逃窜, 最后拿 然合弃了自己的宝贵生命与斯库和巴阿 归于尽。目睹黑下的英勇奋战,罗库莱 因将军将手中的武器播在比利去世的地 方、表示自己对比利的认可, 并且对天 发誓一定要在右牛之任實兴内伊朗干団。 【为什么在游戏中给比利设计成无险的 杂兵呢? 这样的人物该有张脸吧?)

回到宿屋后,罗库拜因将军见到出 原和平会议归来的年轻"国干"、易然 内伊朗王国已不存在, 但是罗摩拜因将



军依然拒纳当物具自己的竞士。由 "国王"的年纪与比利相信、因此两人 自幼便是好友, 得知比利奇战争亡的"国 王"虽然异常悲伤,却也感到欣慰,因 为比利的做法证明了自己的实力解决 心,要证明自己是一个不折不扣的真正 勇士。由于罗库拜因将军多日不出席和 平会议。因此西利路提亚主国的夏斯丝 近卫队长和和平维持军总司令赛鲁 油斯都对他的专 体非常担心, 还

在得名人在怀疑

罗座拜田将军册 以生病为借口, 秘密进行 些非法 舌动,而这次 的会议仍然跟以前一 样, 古朗盖伊鲁王 国不告让出占领的 额土, 在和平维持 军不干涉内政只禁止 战争的原则下,内伊 胡丁国复兴春无指 望。和平维持军虽 外可以组建议会, 各国在此协商解决问 頭. 但是为了表示出该组 据 的 公平性, 自己并不拿 方案,结果导致各国的 不能达成一致,看来时 意见水浒 二十年前的原则已

维持军的内应处 得到了新的情 报、罗座拜因将 军立韧带上部下出发前往萨内伊鲁·贵赤。-走出门口便遇到古朗蓝伊鲁王国的土兵 前来征收土地。这些土兵们完全不把内 伊朗王国的居民和士兵放在眼里, 对罗 **库拜因将军也是出言不逊,出于大局罗** 库拜因将军强忍住心中的怒火并阻止豁 下出手。在得意的古朗兼伊鲁王国士兵 走后,罗库拜因将军带领部下进入遗迹,在 这里得到了古代兵器。这些古代兵器与 和平维持军使用的古代兵器完全相同。 不过是体积稍小,可惜的是没有被剥削 以发动这些兵器的能量。如果是别人得 划了这些不能使用的强力兵器,也许会

水香油素 1. グローマー加入月出村、中応方高命2 前进。「零座科份將至走落姿勢也够的 **积尔有点金钱额,不过不是倒差走走产** 2. 与比利会合后,站在遗迹门口使用责 重物品中的书筒。

3、MISSION1 先让将军一人与新庭和 巴战斗。另外两人夫左侧挡住举者逃跑的 道路, 消灭两只杂兵, 学者与比利接触后 便不再逃跑。最后三人合力消灭斯库尔 P. 的學识失消亚态压、使觉安认幼以保 鲁中浩乱、团样全导致GAME OVER. 4. MISSION2 可以先格六个小斯康和 巴海灰, 但是此利却坚持不了多久, 如果 不是迫求高级别的过关记录、完全可以在 开场后立刻全军撤离出战场,

出席亦非鲁纳名加入居。同村中乡 8. 出村后先向左再向下前进、亚鲁纳多 郑次加入。

7、在遗迹下面的小屋屋橡下袋游,等候 部下引走守卫的士兵

8. 传亦中的母后数量得多。但能力知得 任、仲称是决经验。

在放演古代兵籍的房间内走左边门 10、MISSION3 敌人源源不断,先消灭 几名之后才能破坏牺牲。蓝色眼睛的是指 挥官、应仗先清灭 两名部下的能力记不 **江罗度拜思将军、应注歌保护,一旦有人 被**定王至**等**步拔茨。一定要立刻问复。

5为自己得致的只是一些废物。并会十 平悬接自定下了新的行动计划

位于大陆中央的和平维持军本部并 不仅仅是阻止战争。在平时还进行着各 种研究。年轻的少女法尼露正在从事着 新能源的开发工作。希望能开发出新的 能源,用来取代大地正在逐渐消失的活 力。法尼舞认为吸收植物汁液的妖精也 高不开魔策, 因此也许可以通过研究从 植物中提取磨黄、但首要的是异找到妖 稿。但因为人手不足、副司令阿伊扎库 不能派遣专人保护界投必要的材料, 新 的研究工作并不能开始。热中于此项研 裂工作的法尼30多次请求也毫无效果, 不过好在法尼露的好友, 同为研究员的 阿莱萨帮她出了个好主意 让法尼雷去 请求士兵们帮忙护卫, 一起去寻找研究 妖精的材料。天真的法尼爾立即去求士 兵们帮助,可惜被拒绝,恰好在此时遇 到了总司令之子古莱阿斯, 让法尼重惊 识的是他竟然自告奋勇地担任护卫任 务。古莱阿斯这样做并非是因为自己热 心助人。至少可以说有一半是想出去走 走岭地区境

路上遇到几名孩子被怪物袭击,一 行人自然立刻出手保护孩子们、随后村 中的第十特殊好到与大家并启放斗、并 在胜利后大家一起进入村庄休息。由于 庆陆的土地全部被各国瓜分,和平维持 **多只能在 6海建设村庄, 收留郑些因为** 与乱失去家园的百姓。然而最近在这个 村庄宣蔓迎起瘟疫、幸亏和平维持军及 社教援,才保住了大多村民的生命。三 ◆= 高拉維内感染上了瘟疫,但抢救及 N-= 三大學 可错经常要服用药物维持 有了过人的听力。居住在这里的人们对 法尼蒙立刻进行实验,这次魔法阵果然 鲁特还听到了自己最不想听的消息 这 **县福定在今年入伍。在这里还从拉修者** 排行马的朋友专业恶里打听出参级遇到 讨妖精的地点, 不过由于艾米也是多年 前在那里见到过妖精, 现在已经不知能 否在当年的地点见到妖精。

路上去过刑条所封、大家阿斯顺便 去审问了犯人。这名犯人原本是一名席 佣兵, 但由于和平维持军的方针, 大陆 上海也没有战争。这些只会战斗的雇佣 兵失去了表演自己的舞台,也失去了养 活一家老小的俸操、因此只能沦落为山 随着击村民。在这个没有战争的时代, 反而有人被饿死真是莫大的讽刺,难道 设材争直的是外交的一部分, 是非活人 民的方式吗? 听完犯人的一席话后, 法 尼露暗下决心一定要找到取代大地失去 诉我你的名字。我们正在寻找真正的勇 竟是当日拉维救出的那个女孩,可惜她 活力的影響、让所有人都能过上中静的 著,你正是具备美者素质的人。请证明 还是一宫不发地的推了。古莱阿斯虽然

在妖精森林中,法尼露终于见到了 传说中的妖精,并且消灭了吞噬妖精的 怪物。为了报答效命之思,也是完成自 己的使命、得到长老的许可后小妖精珂 此一大早艾米就来叫醒寒岛 琳从此与法尼重一起行动。

回到实验室后, 法尼震立刻开始进 行研究,不过似乎是法尼露的理论有些 小错课,一个多小时过去了实验依然没 有任何进展、关键的魔法阵始终不能启 动。法尼雷只好海找简弹们一起去寻找 \$5 魔法阵的人询问,还想借机出去追 资的古莱阿斯立刻承担起了护卫任务, 但阿莱萨却不知去向。在瓦斯利村终于 找到了答案。原来是法尼爾绘画庸法陈 使用的涂料不对,应该使用从ボロ之实 中抽取的汁液才行。取得水口之实后。

本意流程 对话。(这次的法尼露走起路来怎么看都 像一只小鲜子、衣服的下摆仿佛是防风探

2. 与古美观顺水法、之后级同投网装部。习 惯了上畲战斗会对本意的主人公非常不 周、能力和级别实在是太低了。好在敌人 也是低級怪物,没别的办法只能慢慢练。 3、MISSION1 战斗开始后,先去跟闹 图的小朋友们对话,让他们迅速速脱。出 场增援的拉修可以独自对抗斯库利巴、玩 家只需要全力消灭杂兵即可。

4、进入村庄最里侧右转,到海边与小女 在对话。

5、五四分一礼修新人 电影 八丁木 6、出村向西,三岔路向东进入刑务所。 7、 毛田川, 各所北上, 在リオレ 村改集 情报。

8. 进村居向左连到海边。与小孩子对 话。得到信件后去刑务所将信交给他父亲 (犯人),再把他父亲的回信带回来给他。 9、在两个村庄与和平维持军本部二分路 上方场景中,得到ボロ之实,之后进入妖

10. MISSION2 三个同合必须请求经 物,否则妖精会被消化。最好让法尼霉的 到左上路口后再与妖精对话,战斗开始后 .可以阻拦一下怪物。

11、回和平维持军本部自己扩展。 12、 まワースリー村, 与站在门口的老夫

和平维持霍威思敏德, 连小孩子的理想 癫利运转, 矫后的实验也变全癫利, 证 次基效的只有艾米和自己两人, 拉修下 都是在长大后加入和平维持军、拉锋更 实了法尼露的理论的正确性。依靠植物 的计源生活的妖精也寫不开繪書。因为 他们能从植物中提取魔景、人类也许也 经缴妖器一样从给物中提取雇责。 存切 新了一切魔家后仅靠植物依然能够发动 魔法阵、实验获得了巨大的成功。充分 证明确实可以从植物中构取磨骨、利用 这些魔景或许可以使人地恢复活力。

> 这样, 法尼露的研究前进了一大 步。但与她企業和平原证相反的是,大 陆正在被不稳定的空气包围,各个国家 超四 學事分分。

"听见了吗?看来是听见了,请告 下,新主人公赛昂西鲁特出场。

今天是为拉修送行的大好日子。因 西鲁特,可是今天的主角组 * 不知去向,二人只好分头寻 17 找。在海边赛昂西鲁特找到 1 了拉修, 他刚刚教起一名小女 孩,而这名小女孩却一言不发独 自鍛沅, 真是一个奇怪的小姑 始。虽然拉修的战斗力惊人, 但是他却一直被病魔输身,经 常要吃药维持生命。而这些关 课的药品却在刚才搭载小女孩 时被海水浸湿,不过好在一会 儿和平维特军就会来迎格拉佛 入伍, 到时会给他新的药 品。临别之际拉维希望等昂

保卫村庄。 突然斯库利巴带着 怪物杀进村庄,拉修、 艾米和赛昂西鲁特立刻 我人战斗。在 **经络酒天了低** 出现 两只量 高级别的斯

西鲁特能代替自己,继续

巴. 并且 将赛昂西鲁特击 醒来后将昂西鲁 发现在自己身边的是一

名陌生的少女,交谈之 1 **巨得知她名为麦露**堆 据, 是阿伊扎库器司 令的副官。例才斯 巴的一击导致赛 品西書 特的心脏停止 表云和邓维 肝細的瘤

特也要像拉修一样经常吃药组 生命。从麦茸维娜口中、赛岛西 落不明、村庄被完全摧毁。

不肯相信村庄被毁的赛昂西鲁特顺 不上休息。拉着老闆维娜语回村庄一探 空意。在路上遇到了带领土兵与怪物战 斗的古莱阿斯,两人立刻与他们合力战



4、并救出一名小姑娘,而这个小姑娘 给我们看。这里是你的内心世界,并非 是和平维持军总司令的孩子,但是都没 是真正的世界。"在这个声音的呼唤,有一点架子、反而让人觉得非常余切。 真是虎父无犬子! 古莱阿斯将寻找这名 小姑娘的任务交给了部下们, 自己则 和本品而鲁特、安徽维娜共同

> 回刻瓦斯利村店, **西鲁特发现这里**

野 君 干连日表 战斗海耗了 体力。 定在此外休期 餘再級固和平 **冻 哈 住 平 22 24 25 10** 10 之声,出门一看竟然又 是大量怪物袭击, 其中

近有 只斯库利巴,虽然 明知不敬,但除了战斗却别 无选择。美量时刻麦露维娜发 现寒昂西鲁特拥有特殊的能力。 可以对"无敌"的斯库利巴曼到 巨大伤害, 在她的出色指挥下, 三人终于消灭了全部怪物。通过 这次被斗、寒岛两鲁特解水出 了自己非凡的战斗才能,一返 回和平维持军本部便被纳入实 行部,并立刻得到保护会场 的重要任务。

今天是议会召开的大日 子, 各国代表汇整一堂, 可 情却是"各怀鬼胎",甚至 有些人完全是由于畏惧和平 维持军古代兵器的力量才 来出席会议。在古莱阿斯 的带领下, 赛昂西鲁特 结识了来自各国的"伟 人们", 还见到了古朝蓝 伊鲁王国军的著名人物。不 过会议室却非赛昂西鲁特这 样的新人久留之所, 走出会

拉金纸、桌展而鲁特摄到法尼蒙证实际 P. 泰舒士朗莱伊鲁王国贸中的严度煤 阿莱萨争论着什么,但阿莱萨看影赛尽 西鲁特后立刻离去、法尼露则是请求赛 胜利,但巴库塔对和平维特军的态度却 部元鲁特特他夫见副司今阿伊扎底、难 **道出了什么大事吗? 賽昂西鲁特和法尼** 羅斯到达朝今部, 使得到了山贼袭击会 场的法息、权衡轻重之后、高热而鲁特 和竞赛拉赛司得先将法尼霆放在一边。 赶圈会场与山贼战斗。与山贼的战斗虽 然并不辛苦, 但是保护各国代表的安全 却十分荣帥, 不讨好在有古朝萧伊鲁王 国军三大杀手之一的置法斯帮忙。将来 犯的敌人全部消灭后。大家觉得事情可 歷、因为仅仅依靠这个数量的山贼根本 不可能占领金承要不可能对和平维持军 造成任何威胁、共能是向代表们说明和 革维特医学等了解技术够严密。此时法 尼爾赶来包定众人。山雅灌击会场不过 是调度有二之计。敌人的真正目的是夺

高林公人事實一切財佣, 法尼爾也 排命努力、受伤性交通阻止阿莱萨的行 动。向阿曼> 重要至今汇报后,得出这 样的结论 血身内伊鲜王国的阿莱萨与 罗库拜医华军实络、想利申宝贵的资料 得到力量、母素力量长内伊朗王国。并 构有印象区已引发大规模的均衡。所以 副司令等是共產当兩便將夺回资料的任 各交给每两百鲁特和贵篇塘塘。由于法 - 電与芽芽症和文尼久、因此也被采填 ·A卧标准、古著阿斯福引的S级任务与赛 界国鲁等一年行动方向一致。因此也加

名が空音が奇略三短被夺走、但是 # 學書前是中國語记作了德縣的內容。 西加上一兵广传来的情报。众人决定去 事事多类调查。世界属平时只知道进行 科学研究、完全不与人变性、所以能将 过日不完的关末新工資料連購至今。由 于二十年前的电芒, 赛鲁多库村民对 二十年, 包二代人苹苹、惟传给了下 品都只能妥到最低级的演具、事然而鲁 特一行还是畢到了一座城立马边。

在亚金和本层量"空号房间内,赛昂 两鲁特戏写了一新报告、报告中透露了 寒内于鲁曼进口置有古代兵器的秘密。



并且从报告中可以看出、罗库拜因将軍 手中已經算推着受动这些吴器所需要的 適整个大陆,但毕竟年事已高。不但战 **给量,来是否各样和同类们立刻出发赶** 位赛内伊鲁通进、希望能阻止罗军释因 将军的下一步行动。一出村口便调到任 很容易被人逐个击破。结果寒昂而鲁特 物要由商人、同时还发现了曾经多次 出现的神秘 运搬、大家之影投入战 军的全部部下,并将罗库拜因将军打倒 斗。不料走计黄约又出现了两只斯库利 在地。让大家又惊又喜又疑惑的是古代

红平古塔 国铁面古人已会作战斗取得 仍然十分恶劣。可笑的是巴库塔通过这 次战斗竟然自称为拥有杀手称号,完全 不履这无上荣誉是踢予那些独力消灭斯 应利巴的勇士。巴金塔带第部下走后。 **察昂西鲁特忽然听到了罗库拜因将军与** 部下的交谈,看来赛昂西鲁特与拉修 样、因祸得福拥有了过人的听力。

好到案内伊鲁德漆,发现负责守卫 这里的士兵被打倒在她, 但无性命之 忧。从十兵口中得知、罗底拜因将军的 部下尚在遗迹中。众人立即冲进虚 **游。在这里果然发现了罗度拜因将军的** 部下,战斗后还夺取了部分被抢走的资 料。而遗迹中的古代兵器已经被撤走了 很多, 众人只好先返回本部报告情况。

报告完毕后,赛昂西鲁特回到自己 的房间休息,但一大早便被一阵急促的 統门声惊醒。原来古朗莱伊鲁王国已经



之事, 因此总司令决定立刻召开紧急会 议。全场中名国伊老整集到一起、古朝 **蒸伊鲁王国中将更是对和平维持军表示** 了强烈的不满, 甚至坚持要离开议会回 国组织防御, 而古朗盖伊鲁军士兵送来 的最新情報更要激化了矛盾。轰楽在岩 库拜图将军诺斯特鲁山须架上了古代兵 器。该兵器瞄准了和單维持军用来實情 和平维持军一直心怀克傲、虽然时期 整个大陆的古代兵器。看来罗库拜因将 军是计划先消除和平维特军对自己的威 一代。看来一句具并多量或消除的感情 胁,然后烦慢慢向占朗萧伊鲁王国发动 >一、尽管在时工器等本调、存款资物 政击。此时阿伊扎度副司令提位在零度 拜因将军盗取的古代兵器发射前、抢先 发射将其彻底摧毁。内伊朗王国的"国 王"也请求总司令赛鲁迪斯立刻发动炮 击。因为现在罗度拜因将军的做法只是 破坏世界和平,造成不必要的牺牲。赛 鲁油斯老成英三之后。终于同音阿伊扎 库的意见,但发射需要时间而且必须是 一击必杀。否则很有可能被罗库拜风格 军反扑。古莱阿斯和麦属维娜在关键时 初站了出来主动要求利用发射前的时 间,前往山顶调查如没有发射的必要侧 使用信号弹调知本部。虽然复杂的事态 和人类的做法让法尼露和小妖精珂琳头 存不已,但最终还是与赛昂西鲁特一起 加入了调查队伍。

> 斗力大大减弱, 连排兵布阵也大不如前 虽然士兵数量不少,但是却分散站位。 一行人在苦战之后, 消灭了罗库拜因将

虽罗座拜因将军身经有战, 異名传

本量法理 1 在与一口好物首位 经事记定律度 [第 男主人公终于出场,但是他的走路 **姿势实在是怎么看怎么觉得别扭,但此其** 前几名主人公館正常名了。让人不解的是 第 男主人公費料 分有语音

2、村里转转,听到艾米的叫声后好往海边。 A #1 日格二日格物道来 4. 使用魔法攻击怪物格其吸引过来, 然

后脑远让拉修与其战斗。

4 丰富油炸炒等,使后被回给雷马他父亲对 4.后去村口找艾米, 并帮她返回拉锋食 6. MISSIONI 和條和艾米会夫洛灭斯库

利巴、玩家只需要去消灭周围的杂兵。 - 31日マ南西 直向 8. MISSION2 与古莱阿斯合力消灭杂 注意体力的图象。

主ワ-スリー村后去宿屋休息。 10、MISSION2 核麦属维娜指示行动。 注意及的补充体力。

11、返回和平维持军本部、跟随麦露组绑 进入基地后,上平台去「层的司令部。 12、在密摩時報后与來舞妹那交谈,进入会议室。 13. 羅大夏阿斯一記与各國代表交後,然后出 14、带着法尼雪去基地门口与壳罩绘娜对 话后返回会场。

15、MISSION3 保护NPC为头等大事。 霍法斯的能力超端,一人足以对付份期边 的全部山麓、云家攀伏先清灭郑华攻市议 员的盗贼,同时注意为议员们回复体力。 16、MiSSION4 战斗开始后迅速向右下 移动、特两条出口全部堵住、免得山贼进 亡。本战只要有两名上赌法广便会导致游戏 结束、战斗前量好先去宿屋服用特制食品。 回事地向阿伊扎库制司令报告

18、去ゼルドック収集情報、然后去北面 的ヤージェン村。

19、先与走出宿屋的村民对话、然后去宿 屋预定101号房间。 20、出村后向右,进入下一场景。

21. MISSIONS 先将费业商人的保物点 灭,然后与援军合力攻击斯库利巴。可以 让法尼爾或者表爾維娜专门负责回复工 作。战斗胜利后别忘了图ヤージェン村技 **第 1 全里以前**

22、去サウネイル遺迹与门口的士兵对话。 23、 遗迹内怪物的数量较多,而且比较集 中,千万不宴智进

24、MISSION6 让法尼麗站在原地使用 魔法、其他二人消灭杂兵。敌人提军很 多,千万不要放土兵逃跑。 用刚才放斗胜利后挑到的钥匙打开充

侧门,用火魔法攻击墙壁上的银铺可以打 26、 止三名同伴站在原地勃舞, 主角一人 花房间右侧的地板全部踩亮, 右边房间内 会从地下升轮一个宝筒。

27、返回和平维持军本部投列伊扎库副司 令对话,然后回宿屋休息,起来后与法尼 3 起去议会厅。 28. 出坡后一省向右走,过了边境后向西

29. 十一年如后,最好别理会路上的杂

法尼塞原地使用魔法攻击敌人或者是回 复。其他三人一定要选择距离比较近的敌 人优先消灭。

31、洗福现在放进入遗迹调查。也可以先 去屈履的村庄存盘休息。 32、MISSION8 进入遗迹后开始战斗。 致人中有一只斯库利巴,让法尼雪站在远 处使用魔法, 其他三人充当肉后。

兵器中将本没有动力源, 也就是这将本 不能景象。 罗库廷网络军技术的做法口 能招来和平维持军队的炮击。好细观察 之后众人忽然发现与古代兵器连接的水 品中似乎转印着什么、獾湖出罗库拜因 将军是想利用和平维持军的炮击的力量 将水晶破坏解除封印。古莱阿斯立刻拿 出信号弹向天发射、想通知本部停止炮 击。但是已经倒下的罗库拜因将军竟然 突然恢复了知觉,用自己最后的一点力 量配了过来。用自己的身体压在信号弹 上。见此情景众人只得立即撤退,一声 巨响之后罗座拜因将军和古代兵器都 化成了灰烬。巨大的水晶也被炸得粉 碎。在水晶下面还出现了一条通往地下 的道路, 责置继螂想起罗库拜因将军曾 经说起的生物兵器,立刻建议大家前往

这条通往地下的谐器直接连接着一 个古代遗迹, 在这里也藏有斯库利 巴。现在的寒雨两兽特已经一行已经 有过名次与斯库利巴战斗的经验。因 此并不费力便将其消灭、赛昂西鲁特 听到了阿莱萨的声音。为了复兴故国。 **她似乎在企求着什么赐予自己力量。在** 遗迹中找到昏迷的阿莱萨、难道她已 经降融了古代兵粮吗? 穿过遗迹等候 赛昂西鲁特一行的又是什么

/ 45 MB 1

接法「写实」] 5	和學療特軍本部的研究員附近
モチ・フ 气景	,5	会りオレ いきちが延用
モチーフト静物	1 1	查和平维持军本部内法
	足	調的房间
技法"抽象。	在	ゼルドックの街崎买白
	11	ラの香水时与村民対话
		3.5
	_	
名称	价格	效果
回复的	8	HP回复35—42
海山しル	5	毒、孤毒回复

モチフ れ ヤンエントパノラガル

名称	价格	效果
回复药	8	HP回复35—42
海山しル	5	毒、孤毒回复
气付け药	12	麻痹、气绝回复
ネクタル	120	順発状态图复
上弦の月の後	60	使技能提简头方向向。
下述の日の神	50	使技能盘箭头方向向
天地自在の礼	100	技能盘位置变更
ラバストストーン	36	武器、防典熟练度+10

	法 舞客 敬略
ヤージェン村	"艺术"审查
王系フェルメンテ・	7 运动 事要 比赛飞行机
	走 學重等
トトクア村	「知识"事查
-	
	入手方法
	最初穿着服装
ノの地域の形	
いつものデザイ	最初自动入手
ンの厳い意	
グロリアの服	最初自动入手
体排服	第一次到达ゼルドックの街
	与村民对话得到模型纸。然后
	去ヤージェン村議具度右側民業
女仆服	ヤージェン村去法定課金与女仆可以
學生體	ジュワイナ村与明治的女儿アン対抗
チアガ ル	ゼルトノクの計十字建筑物内
	的着人对话得到之前要在
	トトウアが釣物が名字
ビジネスス-ツ	ゼルドックの街对话得到機能
	紙、然后表ヤージェン村道具
	原方側尺套

w.フェルメンティア青年 共母針

振り給

僧兵制原

电子游戏软件、电观新势力、动感新势力、维机排、SO COOL、TOYS

总力報道,職員本職等職計議也口讀理者用的專品,同时还有关于即將发售的《珍珠钻石》的《口袋迷5》再度登场,本期将对口袋妖怪新作进行



人物插画设定 **承人气暴高的《鬼武者》系列之精华** 剧情解误等 、故事年表 ·还有精彩DVD附送 . 开发者访讼

の合金系列 、非公开

和脚策划 I_MG GUNDAM F91抢先接触

口袋迷(5)

■定价:18元

9月7日上市

■定价:19.80元

上市热泰中

TOYS(8)

■定价:9 80元 9月1日上市

件就能攪升帅气度的关键点该如何定义?《搜酷》夏季终 同構也最出色的用爽STYLE该如何实现 ,英雄过T恤 - 配件、波鞋甚至日本街头达人的穿着哪



对话,关卡难点,随着秘技第一时间全公开。DVD 1光盛.豪华版附赠男主角招牌挂饰收職住品 **澳分BPG游戏**

一开始增强可读性及 款人气掌机游戏的隐 惠的新作进行了详细的推介 職秘技及心得 特色专区



COOL 2006年第(9)期

料大洋解,附贈DVD精彩光盘无效超值价22元

不.珍贵人设原而首次暴光,从未公开过的生化秘密。

業机:咪62期

■定价:5 80元

期公开

B四21日出版

可存放單變照片。设计及工艺制作都 求很高。双DVD.公前豪华制作 石田影燈爱收藏的手链可开启金属师 性价比都非常高

石田彰挚爱收藏

■定价:48元

上市热泰中

一朽的系列大作,吸引了无数游戏玩家,详实的资料收

定价:22,00元 接受郵幣

电子游戏软件 2008年第1~17期 9.80元 动感新势力 27~31, 34, 38, 38~4239 9,80元 电子天下・単机迷 第21期、22、28~28、30~48期 9,80元 第81~62期(50期已集集) 5,80元 口袋迷(5) 18元 19,80元 鬼武者 幻魔戏本 48元 石田彰章變收藏 游戏批评06春季号、夏季号(新) 12元 SOCOOL第(1~11)期 15元 TOYS第(1~8)期(5周Emp. 9.80元 幻想XII完全攻略本(###) 24,80元

邮购地址:北京东区安外邮局75信箱 发行部 邮编: 100011 联系电话: 010-64472177/64472180 邮资免取 TUAS

酷玩意 Vol.8

特別策划

☆ 命运・轮回

Fate stay

定价: 9.80 元

9月初全国上市!

品值装甲凯普 调制综合报告 全新技术应用MG GUNDAM F91抢先接触

强殖裝甲凯普 调制综合报识 在别戏和 秋奉上! 更多强势内容新鲜赠品初秋奉上!

测清注明 "①《S語玩意8" 邮购地址。北京乐区安外部局75信箱 发行部 建元 300011 联系电话:010 64372170 64472180 邮资免取

新作游戏发售表

	PS2		
	1.24		
参約 装む 装む 装む 性 する 性 する を まされる まされる まされる まされる ままれる 	グローランサーVジェネレーションズ 実成パチスロ必胜法! 北斗の参SE	S-RPG FTC	ATLUS SEGA
最强将模 激指special	最強将棋 激指スペシャル	TAB	Mycom
心禁回忆	ときめきメモリアル	SLG	KONAMI
女孩版 2nd Kiss	Girr's Side 2nd Kiss		
A CONTRACTOR OF THE PARTY OF TH	メルティブラッド アクトカデンツ?	FTO	50015
MELTY BLOOD ACT CRORAZE	メルティフラット アクトカナンツバ	FIG	ELULE
_summer##	_summer##	AVG	GNsoftware
18 並	神业	AVG	acquire
STURB NAME OF STREET	Gurtar Hero	ETC	SPIKE SPIKE
緊牽較死队 打击力量	Commandos: Strike Force	ACT	SPIKE
★梦幻之祖 宇宙	ファンタシ スタ ユンベース	RPG	SEGA
		AVG	NBGI
TA TO BEST近世下等	TAITO BEST タイトーメモリーズ 下巻	ETC	TAITO
SIMPLE2000系列 Vol 107	SIMPLE2000シリーズ Vol. 107	ACT	D3P
THE炎之格斗器长	THE 炎の格斗番长		
液溶创心—明治到客语漫谭—	るろうに飼い - 明治創客資産庫 -	FTG	BANPRESTO
炎上 京都乾回	炎上 京都幹回		KOEI
PlayStation2 the Best 決战3 上帝之于			CAPCOM
大奥记			GAE
Characan L	With Earlier 11 Page 19 19 19 19 19 19 19 19 19 19 19 19 19		
EA SPORTS 3K #R06		SPG	
龍池战争	カオスウォーズ	SLG	IDEAF
.hack//G.U Vol 2 念君之序	hack//G U Vol 2 容想ノ声	RPG	BANDAI
苹果核战记		ACT	
少女的事情		AVG	Ninesfox
九龙妖魔学医纪 网络 空間志11	九龙妖魔学密紀 リチャージ	AVG	KOEI
世寨世纪2500合集		ETC	SEGA
I MORE		AVG	
	ALL THE RESERVE		
冰河世紀2	アイスエイジ2		MONKEYGAMES
ZEZBN NEO	ドラゴンボールススパーキングネオ	ACT	Negl
车手平行线	ドライバー パラレルラインズ	BAC	AQI
	BLEACH-プレイド-バトラーズ-	ACT	SCEI
I RADE TO THE REAL PROPERTY.	A CONTRACTOR OF THE PARTY OF TH	in neza	
Gift -prism	Giftprism-	ACT	Sweets
韓生学因 月光汞	特生学费 月光景	AVG	ASMIK-ACE
换人鱼-模铁	マーメイドープリズム	SLG	
PERSONAL	ジョジョの有効な質性ファントムプラッド	ACT	NBGI
推览→10页 水的旋律2 接之记忆~	悪格子の信 水の旋律2~4の记忆-	AVG	BA-
Walter 20 7 17 17 1	V0305065 ~ 38031515 -		KIU
世界的尽头			PrincessSoft
鬼俚魔影 新的恶梦	アロ ンインザグーク・ザニューナイトメアー	AVG	
表示机RAYBLADE2	BREAKER 圣灵机ライブレード2	ACT	TECMO
Calan	至欠のフィフレード2 Catan	ACT	CAPCOM
新机动幻想 绿之章	ガンパレード・オーケストラ 緑の竜	AVG	SCE
Soul Link EXTENSION	Soul Link EXTENSION	AVG	INTERCHANEL
年之村欢迎您2	ようこそひつじ村2	AVG	SUCCESS
*CLANNAD 大战略7	CLANNAD-クラナドー 大改等VIエクシード	AVG SLG	INTERCHANEL SystemSoltAlpha
K-1 WORLD GP 2005	K-1 WORLD GP 2005	RAC	D3P
◆古草丽影・传说	TOMB RAIDER LEGEND	A - AVG	
会差到传说4	承架传递4		SOUAREENO
弹子乐园 - 本日東下40回4		ETC	ISE
太海与夏天的图忆~ ★KOF・NESTS篇	大海と夏の思い出・サ・キング・オブ・	FIG	SNICPLAYMORE
100.004	ファイターズ ネスツ娘		

PSP上面的大约SD高达-UEIC地干支机。这需靠机防史上能分别比例SD高达集制作品的需要简单的是不信,游戏之后把朱明海径和企会接触打力清查法,此外SPS上面的UEIUMM签了很好大好大一位等。本以为只是一数D原造型的小作品,实来接触后才发现是一数正统的AIPG,内容丰富,情节资率轻低,可不能让大性知道。 □费能龙芬发现是一数正统的AIPG,内容丰富,情节资率轻低,可不能让大性知道。 □费能龙芬

.heck//G.U Vol.3 疾行之達	hack/G.U Vol.3 (ような速きで	RPG	BANDAI
吉臭和「放牧を改革・攻を柏林	ジオラマ战线异状なし ベルリン	S⊾G	MARIONET
分离さむ	セパレイトハーツ	SLG	KED
VM Japan	ブイエム ジャパン	RPG	ASMIK ACE
儿雷也 多上'	儿童也 参上*	ACT	CAPCOM
光明之民	シャイニング・ウインド	SLG	SEGA
式神の城 - 七夜月幻想由	式神の城 - 七夜月幻想曲	RPG	Kids Station
我的女神	ああつ女神さまつ	AVG	Marvellous interactive
龙刺	龙剑	AVG	KID
腰花大战物语 希都萬	サクラ大政物语 帝都萬	AVG	SEGA
おう定会部	CONTRACTOR OF THE PARTY OF THE	ACT	puncose

腰花大战物语 帝都萬	サクラ大战物语 帝都萬	AVG	SEGA
妾之宅急便	THE RESERVE TO SERVE	ACT	SUDCESS
	253		
CI	CI	ACT	KOEI
準氏2	GENJI2	ACT	SCE
◆ 級甲核心4	アーマード・コア4	ACT	FROM
格斗之王极限冲击3	キング・オブ・ファイターズ MI3	FTG	SHK PLAYMORE
幻想水 许传6	幻想水浒传VI	SLG	KONAM
THE R. P. LEWIS CO., LANSING, MICH.	実况パワフルプロ等球	SPG	KONAM
Billian A. A.	フェイタル・イナーシャ	RAC	KOEI
列之风暴・百年战争	プレードストーム・百年战争	ACT	KOEI
斯世纪赛车GPX	新世紀GPXサイバーフォーミュラ	RAC	SUNRISE
新天魔界6	新天魔界 VI	\$ - RPG	IDEA FACTORY
第 (4) 5. 76 (4) 76 (4) 7	無法依据 面積	TAB	MAGNOLIA
東田県東 201年7	ROTE SECTION	1 TAB	MAGNOLIA
太空退稅机	グラディウス	STG	KONAMI
書刷历史ACTION	コミカル历史アクション	ACT	GAE
Tom Clancy's Ghost Recon 3	Tom Clancy's Ghost Recon 3	ACT	UBI SOFT
数章6	Name of Street	FTG	NAMCO
#製 The end of the CENTURY	练狀 The end of the CENTURY	ACT	HUDSON
华之村	けつじの村	AVG	SUCCESS
対強人	ポンパーマン	ACT	HUDSON
恶魔器人4	デビル メイクライ4	ACT	CAPCOM
*合金装备4	メタルギアソリッド4	ACT	KONAM
刺猬素尼克	ソニック ザ ヘッシホッグ	ACT	SEGA
Lnertai	フェイタル・イナーシャ	SLG	KOEL
股 職能力	ソウルキセリバー		NAMCO
25-101022			
	Y Y 4-4-		
	Wii		
A.つ・コ島 * 平 s	スカ・とゴルフ ハンヤレザーエ ション	SPG	tecmo
3			5
超级聚子球	ス パーモンキ ボ ル	ACT	SEGA
发珠Z爆发INEO	DRAGON BALL Z Sparking 1 NEO		bandsinamco
Micronesia	ネクロネシア	ACT	spike
di .			
JAWA	JAWA	ACT	spike
任天堂全明屋大足斗X	大乱斗スマッシュプラザーズX	FIG	任天堂
HERO S	HERO'S	ACT	spike
1			- 2
刺激损害	Excite Truck	RAC	任天堂
[17] [17] [17] [17] [17] [17] [17] [17]	SDガンダム G BRAKER	SLG	bendamamoo
机动战士高达	机动成士ガンダム	ACT	bendanamoo
生化危机新作(智定名)	パイオハザード新作・俊鵬	AVG	CAPCOM
在植物语	牧场物质	SLG	mmv-I
₩ERANARUTO	NABUTO-+A-1-	ACT	TAKARATOMY

	ABUA		_
分別一年日第一直	om francis Spiniet (ik. Double Agest	AvC	JB
異人体紅手母或語	Vorral Kombat Armagedab	FTG	Midway
8	Superman Returns	ACT	EA
星际争請 歲灵	Starcraft GHOST	ACT	BL:ZZARD
多克 平3 黑箭	Tom Claney's Rainbow Six 3 Bisely Arrow	ACT	LB

	U. J. A. Decker		_	100		ъ.	-
	XBOX-100		-		PSP		
战国无双2	战国无双2	ACT	KOEI	SD# /	SDガンダム	S. G	NEGI
STEPANZ.	Tata Cinc	ACI	KUEI	G世利麻帶級	Cジェネレ ションボ タブル		
背罪者 心理犯罪	CONDEMNED PSYCHO CRIME	ACT	SEGA	# 4 # # # # # # # # # # # # # # # # # #	964 DO 1 1 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 1	ACT	元气
创豪ZERO	刘豪ZERO	AÇT	~@	36 " \$26 TO 15	プリンセスメ カーホ タフル	5 ,	GANAX
				VALHA, LA KNIGHTS	ヴァルハラナイツ	BPG	MMV-1
AquaZone热带象	アクアゾーン Life Simulator	ETC	4 your Cinove	ZH CES, H.S	マスルパラティッ 英級ハチスロルギ を	ETC	SEGA
全速赛车	Full Auto	RAC	SEGA	北井印華SE 梅奈坂	北斗の傘SE ポータブル	1	
妖精才划	プロジェクト シルフィード	STG	OCUPAN FOX	山佐Digi轉帶版	山佐Digボータブル	ETC	山佐
OPERATION DARKNESS	オペレ・ション・ダークネス	. RPG	SUCCESS	节日北人 35.975413	祭の込人 ウインちゃんの夏祭り	NE-M	1/20/200
問いと 個4	クウェーク4	ACT	ACTIVISION	8.4	KING S F.ELD ADDITIONAL II	! ACT	fromsoftware
360麻将	360 NF W	TAB	SUCCESS	100	9月7長		
資格をあれ	Sants Row	ACT	THO Japan	成为马等号	パイロットになろう	SLG	MMV-
天诛360 智定名:	关馀360(假鳳)		FROM SOFTWARE	数なる「単	フライングオールスターズ		
長暴行动	RO/T ACT	ACT	Microsoft	卡蒙亞经典合集	カプコンクラシックスコレクション		CAPCOM
正龙	ブルードラゴン	RPG	Microsoft	海戏主观看情像GX TAGEORCE	財政王デュアルモンスターズGX TAGFORCE	ETC	L KONANA
明無行动	オペレ - ションダ - クネス	ACT SLG	SUCCESS	出价基本2	リッジレーサーズ2	RAC	NBGI .
动物因管理员 传谱Online	Zoo Keeper (注版オンライン	ACT	SPIKE	2 7 9 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	THE PARTY OF THE P	TOAC	NEW TOTAL
位 進的層號 极端执齐	Lost Planet Extreme Condition	ACT	CAPCOM	第1919年	ハウンティハウンス	- I-	BGt
				- C-537. K	PART . FIRST		
具名法典2	MAGNA CALTA2	RPG	BANPRESTO	英語を中心が近	※問号 5 つの** さ*(RRC	FALCOM
、国對神 (智定名)	二回射神 假館	ACT	dea Factory		The state of the s		**************************************
真褐尸城	Dead Rising	ACT	CAPCOM	7" [] 1	+ ** O ? 5**	RP.	SCF
XOF 极限冲击360	KOF Maximum Impact	FTC	SHAPLANNORE	#GT#=F4 MOBILE	グランツーリスモイモバイル		SCEI
生化危机5	バイオハザード5	AVG	CAPCOM	物页之行	クランツーリスモルモハイル	AVG	NOWPRO
袋甲板 . 4	7-7-F374	STG FTG	SNIPLAYMORE	NFL Street	NFL Street	SPG	EA T
NEOGEO →核烯 The (zor ne X	ネオジオバトルゴロシアム The Combine X	1 ETC	Hamster	魔界政记	見界ウォーズ	SRPG	9*
A列车去户面 X	A列车 de Ikou X	SIG	Artrick	EXAMINEPSP	EXYR4-Theb.	SUG	ATEUS T
トンツ1多ク	机砂波士ガンダン	ACT	BANDAI	TGM K	TGM—K	ETC	ARIKA
死位生,难相缺2	DEAD OR ALIVE Xtreme 2	FTG	TECMO	ANGEL COLLECTION	エンジエルコレクション	SLG	MTO T
3635 利服 A 3730	スーパーロボット対抗	ACT	BANPRESTO	虫	1虫	SLG	GAE
MotoGP 2006 終极事享持术	MotoGP Ultimete Racing Technology 2006	FIAC	THO Japan	RS Revolution	RS Revolution	FLAC	SPIKE
意裝英語		FPS	THO Japan	大战略PSP	大战略 ボータブル	SLG	元气
				火影尼省Portable	NARUTO-ナルティメイトボータブル	ACT	BANDA
	NGC	_		忍道 站	形道 均 ほむら)	ACT	SPIKE Score En
	The second second			新經幻想VII 危机接心	Finel Fentasy VII-Crists Core .	HIPO	adding pipe
// / / / / / / / / / / / / / / / / / /	One Piece Grand Adventure	8	1,50		NDS	_	
		Likie	HEAT STREET		MD2		
87 - 15111	セルタの かの ARPG	ARPG	8.00				1
MM2/82	どうぶつの前2	HRA.	色示章	着标识明3	ファイナルファンタジ-1	RPG	SQUARE-ENIX M
*星之卡比	星のカ ピイ	ACT	任天監	月亮工厂 新牧场物语 瓶盖精灵战斗	ルーンファクトリー新牧场物語 ダイノキングバトル	SLG	TA TO
大文《故	ドンキーコングレーシング	RA	1.79	太古澤清書	太古からの果流者	MEG	1410
光速放岩21号 超级排1 VI B	アイシールド21 スーパーペーパーマリオ	AVG	任天皇	~ Low 4-0	ACID - SOME SEA		
医金洲水线喷射酶 ''	ドン4ーコング たるタエタトジース		1070	体别大人的图绘DS	こころを休める大人の困り娘DS		£ 10
				19 W CARD DS	イコールカードDS	916	dribbet
	GBA			18 9 0 110 00	42-22-1:03		dumant.
				头脑银络 DS汉字之章	いい头を丸くする。DS双字の意	ETC	IEK .
胶律天国	リズム天団	ETC	1 × 5 %	大結婚体 OSけ算と章	LILV兵を丸くする。DS计算の意	ETC	ēκ
			0	头鲍锻炼 DS常识、摄理之章	・いい矢を丸くする。DS常识、境间の章	ETC	IEK
	スーパーパズルファイターIIX	ETC	CAPCOM	口袋部件 拉拉	ポケットモンスタ ダイヤモント	RPG	任业堂
竹都高ADV	首都高パトルアドバンス	RAC	光气	口袋妖怪珍珠	ポケットモンスタ バ ル	RPG	任天皇
大家的软件系列组模 少年10 长 组取魔人	みんなのソフトシリーズ 国教 少年聚仮師 - 红娘の親人 -	TAB	Success	Contract of the Contract of th			
即失罪的林血合集3	くにおくん 熱血コレクション3	ETC	CAPCOM	DS电击文库 ANISON	しら申 * 文章 アニソン	Fac	ME PANORA
超人类和使排尿	超人ウルトラへスポール	SPG	Curt ed an	A 22	アイスエインジ	ACT	Mortgan Tury ES
合金弹头	メタルスラッグ	STG	SHIPLANMORE	E-) 13tm/15t/	M.C	
合金學 头2	メタルスラッグ2	STG	STED TIMBER	伊苏 战略版	イ スストラテジ	SLG	MI
合金彈头3	メタルスラッグ3	STG	SWIPLAYMORE	番別では	Tales of the Tempest	RPG	NAMEO
合金彈 5/4	メタルスラッグ4	STG	SACOTEMBE	琴炸曲RPG	チンクルRPG	RPG	任天堂
最終幻想V	FINAL FANTASY V	RPG	Square Enix	超级扩张人大级DS	Super Robot Wars DS	SLG	BANPRESTO
龙珠GT进せ	トラゴンボールGT	ACT .	BANPRESTO	经善召唤新	Monster Summoner	RPG	Arting
	トランスフォーメーション			真女神勢生DS	真女神转生DS	BPG	ATLUS
特别机器人GBA	カスタムロボ GBA	ACT	任天堂	SNK对CAPCOM 卡片对决	SNK VS CAPCOM Card Battle		PLAYMORE
Croxing falth	ガチャあ、ド	ACT	HUDSON	我们的太阳DS	Bokura no 太阳 DS	RPG	KONAMI
最終幻想VI 表得 単 版定文	FINAL FANTASY VI		Square Enor	机物战士GUNDAM SEED	机动战士ガンダムSEED	ACT	BANDAI
将得" 智定名 大会削減市	バトランド (保証) ドンキーコングカントリー?	AVG	作天堂 存安費	恶魔城德拉克拉 译转舞刻4	形痕域トラキュラ 学研修384	ACT	CAPCOM

PRESENT

第一时间行机时间 (4.85



9月15日

参加方法:凡填写(电子游戏教件)当期回语卡井寄 图编镀铅套。即可参加该期的排发活动,有机会成为 各种模美儿品的获得常。另外,一个围电铁板以及各个 相应栏目的参与者。也将成为我们的举运者之一。得 对政心进出的变品,具体都近接别特参见各栏目的相 关键则。并是每百。因高卡参加。

















戸監 河北省 (零世琳、上海市/林 吉米、内蒙古 職学友、厂东省/李 洋、四川省 张剛伟

(2) 河南省 周989、安徽省·在 漏、辽宁省·王宇斯、邓北省·印迪、 下省 林康利、浙江省 赖康昊、辽 宁省·门雪、北京市 计智识、北京市 冯 苏、辽宁省 桥梁平、安徽省 武伟、 安徽省 于少龙、山东省·邵荣、上两 市/ 粉潋湖、北京市 华智

縣系 、 江苏省 阁健、天津市/知 男、四川省 赵彬彬

点 上海市、州平市、福建省《新 奔涌、天津市、王星、广西省、郭肇、 上海市、海奇、山西省、双磐、北京市/张靖、 子传、河南省、高家豪、北京市/张靖、 浙江省、河東宁

5 河北省·火切底、江苏省/高 劃、河北省 王鹏、辽宁省 李典、四 川谷·恩彬、辽宁省·沙江、河北省/何 河、上海市、吴佳威、上海市、于富、 辽宁省 魏福姆、四川省 罗现、安徽

6 重庆市/肖可、江苏省/刘 峰、湖北省 養輔、北京市 美碑、北 京市 张猷、北京市/冯广镇、河北省/ 重子章、北京市 陈骞舞、福建省/兰 陈丰、墨

7 上西省 郭冬冬、上海市/ 夏文熠、云南省 段港源、黑龙江/王 振兴、江苏省 呂城

中国电玩榜中奖名单

四川省 外原县、福建省/于望、北京市/原 忠男、浙江省 宋晨泽、浙江省/知亚奇、四川省 刘惠贞、云南省 等路器、上路市 朱明昊

四月省/周凯文、北京 市/景白、河北省/時臣、广东省/许剑 绿、山东省"陈磊

重庆市 周季 东、广西省·王剑







「本語のでは知識を対するとなっては、	□中打√很	清7				11三四三	非联电击放器
建設的政策会 「原本等政党権 「原保性可信息を 構造出版代表 「原文的政策会議 男先指取信任 「「原文的政策会議 保护的政策会」、原政信任、他们场景、天才制金参考以后, 会(同家)・ 会(同家)・ 会(同家)・ 会(同家)・ 会(同家)・ 会(同家)・ 会(同家)・ をおき改全者、原政信任 他のである。 大学制金を住区 www.magczone.on 与我们一起信 「「」」に「「注注」・ 事政会を	经典游戏] 大象开口 日文地狱	多的游戏预告 转戏制作花絮 转戏革命 线视内容	游戏比赛 腰攻略 戏TOP10	□ 回列 · 游戏 · 经参 □ 对话	可以 看 选 t玩XBOX360		感觉很好啊 看得不如上期好 . 您最高电击收取 开筋企划 □ 无意 游戏革命 □精道
绘阅家:						门详尽游戏攻略	最新游戏资讯 [
发温润电效益 www magiczone on 与我们一起输 可以及排 可以及排 可以及排 可以及将 可以及将 可以及将 可以及将 可以及将 可以及将 可以及 有 可以及 有 可以及 有 有 有 有 有 有 有 有 有 有 有 有 有 有 有 有 有 有 有		信可以唱!	、天才侧组	感悟、熱门を	游戏生活、游戏	富城 (88)	
							\$0 POLENT :
双语测电散社区 www magiczone on 与我们一起输 一直工行影響 游戏名称							
直 (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1)							给其他编辑
直 (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1)							
游戏名称 机幹 一句话呼语 游戏名章 机幹 一句话评语 游戏名章 机幹 一句话评语 游戏名等 机幹 一句话评语	i袭游戏人生	on 与我们一起 ¹	- vw magiczo	企到电 軟社区	欢		
游戏名章 机神 一句话评者						票	- 国电玩榜投
游戏名称 机种 一句话评语 游戏名称 机种 一句话评语							
游戏名称 机神一句话译语							
游戏名称 机神				F 107	一司信何	祝押	游戏名称

为我们的社会获得位,并在电影的自己 人名德电影开发,我们等种看象,就是在2





MAGIC ZONE

二編 人 网络 計反 籍 化 缩 巻 2×跨鐵磁柱形 82 PHES 68 35 AO

経際自学历史書画で

(集備学) 作表画新日の心 **高本 居上出现了这**

- 91 7



大人, 我过上了幸福的生活 我感谢 然后,各式各样的同似做出现象。 ★ A回版如下

在是硕士生, 我深知知识的重要, [是而 悬择了学进 现在是某银科法 除的主治限生 罚人芬杰南条 自不 但可了房,还轻松烧购了条 医院最 要求的从上MM 产产基本自知抽效 格 沙尔法, 这婚有什么好效的 在

经融石处理了 ★ B回贴如下.

我是本科生 现在一层地产公司 编篇》 支军分红才十几万 鱼第一 年 石如 年、 放弃还会到二十 8 万。 李并於了法律

★ C回贴如下.

我是大专生,经过多年的努力, 株子四上「公司的财务行理 也不知 为行名 教感对我想是那么好 不便 1, 月粉在穴位数的工管 而且还述了 ·奎房干和 · 橱 艺术给我 银行里的 a re risking the property of the

★ ○回贴如下。

我是中专生 峻, 也故算个高中 **之** 17. 找下到好的工作于是就做了报 星用 近克分启动了我的大脑 也有 房有非" 与价不同的是。这些都是 医白色杂的 相照短军交易 再片子 上美国留字的钱、我都替他存够 了 下一专计划,就是技术教育生个 九子

→ F回版的 K

作们叫什么吵呀?疾及什么史化 印中都至毕业 具不到好工作,只好 关关在家打麻将 由于没有文化吧 医维护多点点 公车输下一下车下 計 7 伏门泰是有兴趣 有安一起打算

呀 再实往南方某某种的 或茶茶村 长 在的电话是130029X98888

★ F回転卸下。

6是で有一本小のなとて普事品 手下只有二十六个上市公司 几个不孝 产一大口就要的1万去唱KTV, 改天再 找 个似娘好好管管这几个不幸子 ◆ G同級加下。

在并注意,一下小、当上发社会 新文, 多下兄弟百十个, 常贺(d) 5条 街 若干店铺和娱乐城、每年收入几 小亿、每天榜戒的钮几十个 对了。 田子没有文化、现在正清博士解检上 太心

★ H回贴如下:

我是内瑞 他们说我有关证法 就, 再至事故打打阿富汗, 垃圾铲拉 兔, 死空 两万 一天花他几个亿金 ★ (回版如下:

表是 个室台小城、几个月前站 - 个有钱的老板看上把我包了起来。 特地粉香水下一枝黄体彩型。在在的 户《里存塘了与30万、就那么气镀存在 物质纯基色分额的 新月光星了一多 口程花了10万,在港车间外转的时候 下小心排马桶里了, 掉了就掉了吧。 才那么几个钱。不过上个星期去拉丝 植物社 错了一把, 手气真背, 一下 千种的 Chan 万 长得点只能坐在的 专用者升飞校回家、本来担处那些平 民喜欢学的民航感受 -回的、喊。下 火吧、埋在我的户头上有2001万,又 新风 TUM T

translation To 我是一个乞丐本来在伊拉克打包















这些失图为行致所以韩祎了地方, 本 可在国外的再版本行的。因为进行资 杨书章对查到我有"亿美元"。还好只统 约章的"九辛一毛"。不然交视就变现 了。的资产不变给我吓免故照。所谓 自由其事有宜行精明上海所源之回避。

期刊地位其常行获收上面的收收以上 一 做家是在客房、带金数、平家大下 1980 直不可使,因为伯斯克勒机所以 有他必成、机制索索的下风处 大原心 取出成为证书的人 在天平地址上还要 每休息的地。所以买下10公顷的一设 小地域使进了场梯加至106条下,使 被一次等地位为一次 次等地位为一次,一次不是的一次 多价。可不能再进了一点,自是一种分 分析的一次不能再进了,不要会有 人数如此

★ K回転加上・

徐是一个海民, 从小就在海边长 文 皇上沙学 那非什么汉字 1 义 去之 德定 镇文、杨琬牙文 打下中 物质体验集久本的安小人 有 力看力自豪的 现在形会国有人 岭交波方面搞不定的场合还得清真 1 6661 - only towner 2 春風 还不如在家打着婚的名呢! 编 从,,放弃改动车做专业东西哈约, 天 生手比较巧、什么填挖模型飞机了。 ◆ · 岁北会做了 现在响家后院里一个 · 大平洋的小水坑里, 弹的细胞敲对 《多体自然一点多级出来的。这就已 婚被仰接克茨下来了 经有一批订 举 是此朝鮮定的10艘。准备今夏交 贤 每天如的不行, 钱啥的对我来说 《子秋楼、柳北在美国花旗银行里 1. 我要并哪天不高兴,把钱提出 来 花稿上刻破产

作者圖本神在此:
从前有两只小排。 禁气过着无忧无虑的生 2000年 活 他们至相相爱着、每天主人送来 七色的时候、全排并是先让母锋吃、等



她吃饱了再上去吃存糖吃剩下的店 A 在关键上心体总是给处体的对 他生怕主人自他们就婚时却没往北市 去零了 日子一天天的过去,母猪日 斯长财, 而公德则一天无槽下去, 有 一天、公猪突然听见主人在联磨夹廊 ●,要把长势见好的母猪条了给套排。 公债信, 于据 干差从据于开始公债 性性大学 最高主人迷吃的丧财公验 场抢占去把东西吃的一干二净, 每天 吃好切使躺下大睡,并且告诉母猪、 现在排散她表对听 如果他女理她身 攻啸的话就再也不理他, 影斯的日子 - 天天过去,母猪觉得公猪樵来越不 在手她 母猪失望了,而公猪还是药 A 直窜的计基金压片平 指标 - 个月 过去了 主人带着踏去来到瑜珈、他 发现一个月前把肥壮壮的母猪槽的没 **到下多**>肉。而公猪则长的油光发亮。 这时的公辖拼命的务政、照引起主人 的主意,表明他是头健康的猪, 终于, 鲁夫把公绪拖走了 在拖出猪圈的那

一刻,公律朝着侍衛笑著说,以后到 吃过众多 特操伤心凝绝,将命制冲 出点,控制训练人人差上了,隔着侧 程。 华维基普及一条形心的电景体 为,导维体心的构成,同分操导。 编的地方、突然也发现他上条件字。 如爱走法阿方语来表达,我愿意用 生命鱼类明。

生命來证明! 所以式接也是很可愛滿, 用他来

供心変的人的変称之不得成 灌水珊瑚開発吧 mix pinman max 3.月 点の

标题■开心一隻 (不笑不看) 作者無坠★天使

解它们的意思吗? 1 普通第三,不是太聪明。











- 2.格外出色(日前还没化错误) 1 基于社交(作場)
- 4 现塞能力强(经常打小推告) 5 工作水准执行/用抽己.(1)
- 6.思维新捷,依适该推到借口) 7 进取向上(常清大家吃饭
- · 自在工作上课程。李琳/徐加工作 1A 101-49 Bt
 - 9 判断能力保(手气不错) 10 事业心保/验地里客人)
 - 11 为人推和/随时可以解展)
 - 12 維証者工/上海流動)
 - 13 基于稀效压力(上底打除物) 14 工作第一位(互挥没有人约)
- 15.独立工作能力强(准也不知道他 (6 銀光长达(总是一再拖延工作)
 - 17 具有被件的口才/徐镕起/ [R 沟道旅力强(常打电话聊天) 19 聯实忠诚,在别的地方根难找到

E. HE 31) 富于幽默成(统济许多荣笔法 **向和大键忘特征**要

1、在棒梯上跌倒了、喷曳说着倒霉。 用最快的速度爬了起来 看看周围,还 好, 没有人看到 安放, 发现一个问题。 故则才、到底是在上楼? 还是下楼? 2、早上起床去卫生间洗刷。要刷牙了。 色呢? ……购去牙刷摆在那里, 就是 下知道选哪个好……盘……不刷了 3. 早上出门去上梁, 空放发现东了东 西, 好势回家。到了家里, 先法核不 起来忘带什么。只好拿了门口的雨 有课本的情况下上了一天的课。 1、无脚中、蛤朋友打了个电话, 正好 4.通的财保, 发现自己忘了是给哪个 朋友打的电话、只好, 开口就问, "请 问。您是谁"

对方。"斯依拉纳差谁? (哪点的神

夜 港州 不青楚 对方 " " " " " " " " 本个目

在河南,"你昨天是不是打了在家电 16. " n " 有明() (原来是依定例()"

数名 "除了你这个白痴,世界上还 有准自己打了电话,还同对方是谁!" 5、去拉面馆吃拉面,吃完后,总是发

现自己的碗里有7~8片,只吃了一口的 6. 平上上学、如何了好几的家、理由是

- USE AMA" "妈妈,我的我我"
- "杨妈、在的手机" *10.40
- "豆就什么了呀~~~" "福福、全亚英星期六吧?"
- "3 (F)" "那在今天不用上学"

"吃多" 7. 打车, 车去到一车, 穿纸管得心里 有点不对劲……啊, 对了……师傅, 刚才……我跟你说去哪里来着??" 8、在学校里,想打电话,翻书包找手 机……找到了、拿出来看 …… 家里的 £極東後起191 ······好表··

9 写完了他忘证的故事, 点差别。系 姚何、"是否保存?"、我很高兴的 点了下"否",只好爱断写了一次。真 据把手指头给砍了!

现个全体展制的四类的 1 是真体呀! 化参赛期别在医院为你

生了个大胖小子。依出去都两年名 7. 也不回家看看

2、有一天、我和你去探险、遇到 了一个食人妖、它先用鼻子用了网体、 **乔用鼻子消闻我、然后选择吃我、我** 觉得不公平,就问它为什么、它说它 是回旋的!

3 -人喝得烂醉瓷车团家、司机 是位女士, 这人上了多效既衣器, 专引 机层闩他的行为,他却大惊道。"你在 数 展 里 平 什 么 。 我 可 是 有 老 寮 的) 4. 一位男子节结构的热点对

拥到雇太太对前不忠, 他会诉应昨晚 他和她的妹妹在一起, 可实际上, 昨 老脸上在茶和他往往在一起的(" 5 女儿 "有人经在介绍一对意。

他签书差的长、叔叔在外望都工作、赞 肾在各基与经理" 母亲 "条件具不 错啊、那你打算跟哪个幼婚呢?" 6 一個子数子以一个精神協能

室柱, 驾驶员哈哈大等起来, 安中小 姐好奇地问"给助什么笑得那么什心 呀," 驾驶员 "老是他们知道我选 出来的话,一定会被气痕的!"

7、老板: "今天休为什么送到?" 双箭。"因为处的三古在只体左右甲 4-ig . "

9. 操士二人表理士几套朋友的是 **基**。 最全定理其中一幅模体人復動位 自己的女儿、使问道:"你没有充着 身子粉块高吧? "啊" 设度 "十一 几答道,"他是凭记忆画的

9、基基一农民、天天喂猪吃泔水、 结果被"动物保护协会" 荷了一万 元。因为虐待动物 后来。农夫政喂 建对关山雪莲 结果又被"动物保护 协会"石了一万元、因为法会会 物。 有一天、循莽又来视察、何农民 喂什么给猪吃。农民说:"我也不知 请该喂什么才好了。现在或最长阶它 一百块钱, 让它自己出去吃。"

潜水機幅用技吧 #2 FMER 4度 3.8 大の

極層■[推荐]中国九大 * 99 W." 作者 shishi (节选)

13-2111

稿头 这里说的那朵绝不是食用 兼报头, 而是真正的疾鼬 一个中间 **挖洞的方桌**。几个人围桌而坐,中间 的洞并不像火锅成是麻辣烫那么大。 正好家一只像不的头伸出。一只非常

軽稿? 1) "







寸套的孩子牵出, 据说那是专门食用 的帐片 专比较多 椰儿的专项从口 洞中冲出, 司令基籍住, 并且疑的非 高景、用小梅轻轻一脏、失益骨应声 而然 按的赔偿财富合理需在会定们 的面前 这时,有比较像一些的人 5.炒用汤匙伸向红白相间的搬脑, 随 表皮不合证据不约一直接到 行开下 生会解除条件的外的

■译点· 对到这里, 我难以想象都告 5.是如何吃的下去的 数据解状概在 章下的惨状, 想想如果是人被这样活 生生的开倾,是多么可怕 ■韓窓度、****

12 = 2)))

二吨几(包称二叫)。 期出生 的小老鼠,活的1-盘、同科一盘 食 用身用筷子夹住活些鼠, 些鼠会"哇 . 约叫一名. (这是第一时几). 收到调料里时, 鼠又会"唯儿"一声。 这是第二吨几)。 与敌人食用者口 中計、夏安由最后 - "味儿"(本: 岐山) 莱塘简单、食用者需要无穷 的孽要动力和无比的异气, 才可以品 2463

■源点,吃小老鼠的人不可怕,可怕

的复数明文语等如此法可的的文字的 人 " 难 11. 知 我 尽的 会别 生 夏的 计 程,传传的行纳在一起,不能不过是

■ 56 23 mr -14 - 811)

北大

透透瓷也是和护过不去活验图定 好, 旁边有绕路的卖房 食用者指定要 吃某一部分 斯稀赖下那一块的驴座 直出鲜肉 用水勺店沸汤烧那块肉。等 法得出权了再到下来, 发会上来 ■译点: 据说吃该道菜的、大部分并 不是为了吃菜两吃菜, 施粹就是为了 表如何身影和粉的"面别表情"

■殊恣度。★★ [基四2]))

铁板甲鱼 将鲜活的甲鱼放在 有调料的原汤中用堤火煤 甲鱼是活 约, 与水彩游开湿的 甲毒胺全因为 扶而喝汤, 调料自然就进入了甲膏的 体内 斯斯文起来越热, 看着锅中甲 ●接签的翻席 蔡曼之人无不兴奋异 常 最后甲氧热了时, 外面的通和甲 竟喝下的 6、使甲基肉味中都有汤的 味. 据说鲜是无比

统不可以一下就弄它死了, 而是证理 台享全到慢慢折磨的乐趣 最終記憶 メナ・・

第五名1))

跨鴨常 舌鴨液在微热的铁板之 b. 把全普遍新的结核和度 法帐目为 故, 会在轻板来来走去, 到后来打开她 跳 最后继定体好了、惊干却还去著。 切下脚装盘上套, 鸭子做其它用 ■评点、(封神深义)中好像就有"地 达 两年 斯坦兹不定住息 科兰岭

哈大星 ■残忍度: ★

18-811)

台叫鲈, 你吃过新鲜的驴肉吗? 再新鲜的驴肉也不过是附条的驴吧? **老时驴到不同、驴根本不用杀、直接** 从活矿身上别肉 听着后堂的驴棒叫 前行书开发事的工在全国根只知身上 的某个部分直正方色赤线存储全 ■译成:记得山海经中有一种叫鱼肉 的东西, 吃它的肉, 它会复生 还有 中国传说中的安息牛、也是可以割食 约, 几天后它自然恢复 可多斯并没 有这种本事呀?





家人de留言

灰白的型合

走深了 签到了黎明路至约时 か 本属者思粉的点事早已在依備中 有整数层 独自坐在市坝机构、彩绿 7.接触 8.的眼睛,看着小爱的球队功 出地惠开了世界杯的事场:

13 胜利女神抛弃了英格兰、独 在了改も施工方を受工 身的光英国 团 他们再一次倒在了点球大砂面 前 然而这一次。对手不停技术与身 体兼备的阿根廷、不是一路高数的领 [N]. 而是伤兵袭营 黄金一代的英气 学已不在的葡萄牙 他们延续普通点 小物的意识 当到德约在里卡名押守 的大 前空手而归,当几罗珍得地骗 计写定例------身如道一切都结束了。或 许呼 这样的结果早有预兆了——埃 单单前锋的保守打法 脆弱欧文的伤 病 还有意識小狮子鲁尼在中场不理 契約动作 保守 伤病 療養 紅 燈 11.改支勘除萃格兰中上番端號队 的德国世界杯之格。在定是一段满是推

折的、令人心體和惋惜的征程 切都结束了, 球场上留下的只 有态粒德實落的背影,泪撒绿茵的费 唐南德和特里, 还有走上前与他们 棚构, 安尉队友的参队长 交凭债 **计美的人氏弧线以及刀钻古怪的进球** 而独步天下的黄金右前卫,也许是最 F. 次在世界杯的赛场上展示他圆月 · 製合。游戏如人,在虚拟的幻想里。 会刀的魅力了

平心而论, 英格兰以在太宗世界 杯,基本没有可以今竦诛们为之振 帝 惊奇和欢哗的时刻。人们抱以很 人希望的当家前锋欲文与鲁尼更是 致未讲。 非要说有闪光点, 让我们签 格兰球迷感到安慰的也只有小贝那记 精准的弯月任意球,以及被央视评为 世界杯+佳进球之首的乔克尔那厮铜 妙绝伦的吊射

那天看完比赛、已是凌晨一点钟 第 海菜格兰队的输致和让我早已没 有了丝毫强高。 百般无聊之际, 脑子 甲忽然闪过 个念头: 干脆来一个虚 和的世界杯。于是我會出PS2、效滞 ME 10. 开始了我自己的世界杯之 旗----当然是用英格兰队。从小组赛

到淘汰事, 我一路过关斩将——战胜 了28年不胜的北欧海盗瑞典 天时地 利纳东美生德国 以及拥有超级事件 磁森的五星四两 终于, 野带领苏林 兰队间进了决赛 然而, 今转惊讶的 是, 决赛的对手居然是葡萄牙队

伸忙 世界的英格兰版 中华拥有的 业均企识2 心由的国影管移着身。不 赞领样, 我向太力掩桥发纪了最后的 ,中部

然而, 结果却让我无语了

情人的相似——周祥是0世0神至 全场和加时、同样是败在了点球决 昨. 你往尽当的德和水拉德四步了点 被 2013 虚拟世界的基格兰队与 现本中一样被胜利支神抛弃。例在? 美奇ななの外に

但毕竟这是游戏、我可以读取存 档重新排战最后的决赛 在下 场比 事甲彩终于现空地击败了曹丕升队, 拿到了世界杯的冠军。看着申视机里 贝克汉姆兴奋地播起大力神杯、与队 友们一纪欢呼庆祝, 向现众致谢, 我 笑了 却不知那是因胜利而真悦的 笑, 还是因失落而无奈的笑

然而虎扣是虎扣, 现实是现实 在虚拟的空间里基格兰队所向披置。 而现实中英格兰还年轻, 他们还有一 段很长的路要走

虚拟与现实,就像是一种灰白的 身们可以什么都是,可以什么都做 可以歧數 切 而同别现实、我们却 不得不拘开幻境, 重新拾起我们曾努 力的点滴, 继续奋斗的征程 或许 吧、虚拟空间的幻境可以激励着我们 排除走下去。

——山东微山/胡晓龙 -

第二次写家书,真的! 我是从"集 中营"时代开始着由软的人?, 没有 必要名。0什么 7997 我从学校开始就 在着电效,一本一本地收益起来,最 然不能夸口说很全。但是也不会比小 编你们的收藏少吧?至少一个房间地 而辅港个员-厚设有问题了。现在我 已经远离家乡来到了上海(太人原是 泰山脚下的一儿郎) , 现在的游戏时

间少了很多。因为我是租房住的 人,只有偶尔到朋友家去蹭游戏 玩。本人的机器也只有GBA SP这样 的薄层机器 / 注音五年来没有机会平 **丰纳了**1. 日本在身边·····可是我从 小喜欢游戏、FC、MD、SS、PS、 : DC、PS2等等等等主机全部熔制计 (虽然大半是蹭来玩的说)。

现在由软是物的大半游戏生活 了、托申软的摄影也没有成为"质" 量灰级玩家,所以一直拥给家来材信。 可是都不知道该怎么说。以及从何说 紀好、现在我在外漂泊着、"家"就 是我的家、让人感觉得温馨 蒼蒙吐 業、車的報報

----上海/张涛

由效的发行量好像太少了, 供不 应求阿、我常常除了几天而买不到 7、希望能多印一点順

ー 丁苏苏州/fancvrain 每下版准例记Fr.含专用方案集版

. 着申软许多年了。从98年收集申 数到现在已经有了两大箱子杂志。-貢獻默美才着却不會挑过给家写信。

因为我想。喜欢、也不必一定要写信 吧? 今天不知道怎么心血来潮, 忽然 就想给家一封信,只希望木木和小夜 子不会在意我这识来的问候。电欸, 陪伴了我9个春秋

一广西兴业/风讨不配赛

叶子、风兄,本人97年看电软到 现在第一次给你们写信、不直惭愧、因 为工作的原因拥玩游戏可以说就没有 什么时间, 哎, 好在还有电软能在上 班之企業署

给你们点意见,我觉得电击收藏 还是应该做以前挑样。找一个人来解 设游戏里的内容, 要知道不懂日文和 英文的人还是占根多,而且现在的光 盘内容大不如以前那么有意思。

COLUMN D 我是申载的铁杆、所以一定要说

实话。这几期我认为贵刑有点不认 真,以前 本都可以看几十遍,而现 在才看一边就没什么看头了。希切修 多加一点新作报道,语言再离歌一点。 一上海/王立鄉

后插 虽然游戏的日子有过不如急。 但游戏总是我的烙托,我他我已改变 不了 人生 世,犹如朝骥过隙,转 眼即逝、姚留下一些值得回忆的东 西,岂不快哉,夜啊夜,我 落魄游 戏者之心,君能知乎!

——上海/王晨涛

要上高二了,连放假都不让我好好待着 我妈逼我天天宵英语单词 课文,还要没完没了地看高二铜号 书 天下来 也被有吃饭 睡觉的 休息时间,其它时候都在看手做服。 Ms Godl 这餐餐高一边怎么办

一天本/李程 俗话说,戏如人生,人生如戏

游戏中的过笑就知人生中的挫折,要 靠自己闯过去 不要放弃。勇敢面 对,享受游戏中的人生

—福建福州陈建

本人现在身在部队,最然不能检查在 在家一样都是打开、全就是一天、不 过于好有电机赔给,生活才不至于那 久无聊,撤位前心想入于PSP中台。 20 河南起风景的建筑了一、运河用之湿射增水 及酒会,不定并被还不出去的感觉实 在让人痛苦。电效现在可以是是的是 PS3的报道,虽然机器旁点。不过 大人还要作心人开始。一个画有干掉

好久沒有写信了。闲着难受咿呀 两声、以免您祝他们的存在。呵呵 关于PS3的价格我着实被顶了

还玩跨戏 什么嘛,我才26而已, 国家又没规定多大不许玩游戏,我玩到86岁又与别人何丰、何况我不抽烟 不喝酒,典整的21世纪新好男人的形 象,就游戏这一点儿爱好,有何不 可、是呢,时子续续20回回

直部級服 無太坐公立主義制石

真邪闷喇、每次坐公交车看到有 人玩SP、GBM、NDS、PSP时、我都 好羡慕,有种想去抢过来的冲动。 ——北京冯广镇

开学之后就高一,对我这么一个

有10年玩幹,电脑 家用机 掌机二位一体的铁杆游戏速真是觉得学习和游戏很矛盾。哎,现在什么都不缺,脸了——时间

-河北島山/置子章

高"?"每天的生活中都克积每 "在活法"等等。對向也只是 中电光去去的过去。每途推得份量期 5、日,避泉是来战"火影"。的日 于不再有了,渐渐成为了沉沦在形象 中力不从心时拿来解放塑想的何忆 "我们都不是好马,因为我们都会回 "我们都不是好马,因为我们都会回

忆 " 游戏人难当, 学生时期的游戏 人更难名 有位学长说得很对 " 学生生涯本是梦, 高二的学生生涯重是 场恶梦 " 还是我自己. 为游戏 而生活, 为游戏而奋十1 高一戟拼了 吧 两]

姐, 你好! 我最近部阁至粮, 出 口丢钱, 玩PS2又被家人罗喀个没完。 烟安影 下我幼小的心灵, 但不知哪

个多手的把機度调到了量高。第 场 放被割了3比0啊! 听说人街雾的时候 身边的人也会被牵连,好像姐最近也 很霉。所以特写此信,希望负+负 正 了 ——贵丽贵阳/王云枫

大家好啊,我终于考上军校了。 一时间好像没有追求了 告别游戏两 年半子,女年等追興榜: 两年年度又 中期了 次 分析以前等榜的原因。 可能就是因为去年告别游戏的时候把电放也告例了,而今年我取回了他 收,有了家人们的关持能差上了 或那天想着有那么多家人一起参加地 试,感觉太好了一召此,我要心对太 家表示感谢,我们一定要把游戏进行 到底。——四川编阳康昌

现在每期的电软器有种看不完。 便看着又有些累的感觉。真不知道应 该是高兴不是部份。这是怎么问道啊

《兴丞是郁闷,这是怎么回事啊 ——北京/刚忠织

叶子姐好,最近终于在无趣的生 活中找到了点。乐子,我把自己收藏 的FFX全别情演绎又朝出来废准了

是 FFX真的是 个头型的烧费,个 人认为FFX才是全系列带摄好的。 作。虽然实得没有FF对,但我觉得 的。但超重越怒伤,到了 它都被诱 那一事吗次常得我来追摸流,真的选 太感人 / "cusa和Tidus"…该,真 的是被 / 大字它的影影

四川宜宾/秦培茂

層假玩游戏峰温總招1,在大食 堂冰柜里玩游戏; 绝招2,在大太阳 下雪天玩游戏,玩槽玩着就感不到 热,也没知觉了; 绝招3,玩恐怖游 戏 ——上海/梁明是

每日的"特实战"训练让我感觉 影越炎新的披集。可是,当训练结束 的的候是,那些独定的阳光。多姿变形 的游戏。让人爱恨女加的剧情。一高。 对它们到我心中不紊炸血流腾,是 啊,我也是一名主角!为了游戏这个 十几年的差别友 为了相国。为了心 中旬宴。即使用我写的经验。我也想

看到明天的第一樓阳光。 ——河北承州·陈臣

好人笑啥家写信了,因为我从没 符头人允许选过家了。叶子姐、休 中心一下嘛。还在是更天,是在外面会 中暑的一家里面有空调么?我想应该 有吧。而且,顺所里应该也表了空间 便们 家真好,至少,这里不人禁止 我玩游戏! 广东龙门许统德

如果爱电软有个期限的话,我

一广东东莞/电软人







THE RESERVED OF THE RESERVED O

「中央学りなべるを選及がリニ サカア他的的 我们一路加速税后一头捕上食人花 接着款吗 平衰数 "GAME OVER" - 送载景新歌马豐海"情演解詩雯们的 精彩 - 馬 正背間照搭配劃散授乗 与老歌不相上下。

●本限正面印有加拿蘑菇,背后肠是"YOU LOSE"的图 歌、整体风格轻松而经典。穿上它仿佛置身游戏之中, 重拾无数快乐的回忆。



向慰日地故 致



●正面印有FFVII AC的标志,背面是片中克劳德农服上的代表 性云狼围寨,超大迫力威风十足,如此拉风的云狼T他你也能 網查,不要排过机会做

公司自由的 ●动画高达SEED DESTINY中的可量哈罗曼

场:衣服上即有HARO字样和一个微等的验 罗图图 白色的衣服配合绿色的哈罗

所有T権均益用进口高級籍籍100%維維計論 我们提供L号(中号 资金单 高165cm以下增体形)和XL号(大导、适合身高165cm及以上壮体形)两种尺 寸。 部勒附请各必注明所购尺寸(先到先选,如黑L导新码,我们将害用XL号)。 T恤的对应编号以及购买件数,以方便我们准确迅速的发货

设立特价专区。方面是为了回馈大家长久的支持。一方面也因为经过几个目 的纯金用现了斯码或者库存不足的情况。拟数7值特价仅靠20元。项则不多所以 先到先洗、鼻完为止,如果出现断货我们也会用特价区内其它品种为统调剂 另外。我们其它的固有品种仍然继续出售 一次件勤工3件或者3件以上宣

VINCESCO DE LA CONTRACTOR DE LA CONTRACT

同边1034,2046,3047(会市图明在汇单上 证明会担保 医療療法・提供工能不必要的自然会員 希少 整務一個为10元/食機件供繳的指導 前3元及包装房和部逐渐。

· ERMAN ANTENNA PROPERTY NAMED NO. I DESCRIPTION OF THE PARTY OF T

促销时间为7月25



我们将在特价区内以其它的品种为您调剂。



本次自然新研究而是要示约 医外耳冲的多征症 EAST IN COLUMN THE RESIDE RECES: ATRON 的法被高列爾尼州姓令人准身清後 王德之心的項領 和利爾的帽子对于同作的* MS高官用提不可憶过 本日在か田は武治 : TONANA特の新華音音を当面の 新爾魯马蘭定一起分享或會派给交易方为礼物哦!

THE RESERVE AND RE 邮购方法及注意事项

· PORTETURASORED. **●**初1034-2046-3047音符器回路符至单上符 mama. · 前衛衛衛 美生工業不均需衛星集會開発

健康一身100万(食業化資産の)会員費8 元及元章用取前进用1. 部資理於 北原下京安外組織75億萬 契行他 **開始 1000年日前**現 25 (110-44472177/44477

· 全国基础内部安徽公司的平均: 摄张汇单配费一律10元









●超鹗幼邑·草莓锦花棚》中的女主角清澈豊竭 包括美羽 羽 安藤 仲自 形象可量生动 游泳船 西瓜 水球等道 帮你享受夏日清楚的家庭事免

行機和に

水球等道具更添销售





●长数的NANA领包 的起来的尺寸 PARTIE OF THE PROPERTY OF THE 的可愛华德 内非分常可效置為除卡











●王四之一中的美融道县 認改改 钥匙刃桂坠全长7 5cm左右







●以宿司长 日午中途至帝国 达尔马斯卡 王國的祭志力主顧的項語 完全真实再現論 戏中的设定 指工规章领先闪耀、邮受宣身 游戏中部个互联模用的幻想世界吧。



●部於長季線極高帝則會的亦控制作業 来、打开后内侧别有感典名句 mit of 来盘差精致的 at thou my Meater? 事产股末、州常特别条任







●和A的的材质排尿、複彩來平底針 大小也在24×13CM左右 手學双 到身帶死職祭 帅气难愁。放在自己 的床头或者送人 杨一样别出心歉



这些, 我到着 医鼻寄入器

B # # 5 # 4 # 17 ・ムママッの多の配金 労兵 F 5 * 5 7 年 中 6 日 何 8 1 ・一/年の明許30年9年



吃力通。184光碗道从 20029 11:119994. 2381徐调引 7 坪次两 个年代帝野紀安, 并 证为他最终解开部闭



能性部介 以使卫 2. 基件系统基件器的证据。 中的 舒服数分配数 T 作 的来职者,在未斯特机 那路 纯康天大楼的市 心臺甲准备用接面或雜



写 合格密度以及其它商业世科文件单语自粉件标序后。 1. 公应确老全部上转书带到 60水少的房间等待而过转进。当 * 数各自4 ... 關關地自發介紹后, 你们都想知道自己是否 在聯攝影机祭和蘭,而且为什么这可公司在他们之中安括 位心理学家要他们做检查。其中 名应期者提及到 中期适方法 这种类似于在他们身上进行的测试管在美国 ま 3.1 地位有限活合の在高音的が表示の 12、





......

影片筋介・木の 虚信性・定付 饱涂 尽一个有其中还多机象(的人, 他非常懵得自己的生活及 切。海加上他患有严重的失败 症, 所以他常常参加各种团体这 御命, 己为了能接触人群。在某

个团体资油会上, 杰普遇上? · 个器他网络理由某参加的女振 徐、玛拉 海伶螺・器汉・卡特 饰演) . 在夏名激素的影响下。



水支和铝物 经速度 (活面会、两人的情味。由 84 。在 个街头大战中, 杰克遇到了实职皇前商人聚勒 1 布拉 微,皮特饰演 ,两人因缘际全地成了好友,并开始创建 了"斗路俱乐部"一个让彼此不能护具而有规的聚会。 宗旨在发泄情绪。某夜,秦勒在态点的公寓中把玛拉给 "上"了。这让杰克非常验验。同时"斗群俱乐部"也成 7全国性的地下大组织,所有成员都将春勒视为教父。为 7维设纪见、成员还解别了光头。杰克对于"与阵俱乐 短"的印号及泰勒的痕石模样就实施无法忍受,所以他决 之前火毒物。但是, 此时的"4院俱乐部"成品组发纪全 国性的暴动, 他们并购了不少擦货物 , 一切的脑袋器 是否立物料未及的。他该如何解决这是别的现状?"斗阵 俱乐部"又会疯狂成什么样子;杰克与赛勒之间的思思级 据会如何 7 结?



影片简介, 影片讲述了 个少年多透进高中的犯罪集团。 以破解自己前女友失踪的谜的故事。本片DVD版商质清 術, 收录寿全 增养的酵



Training Day 65 J 11 -

...............

影片符合 まいあす 警さの支・管伊特被告 PARTY C S. S. AP WEST REST 市 2. 组登部 经验主电 的是 A 警司阿洛佐·B 型掛价度約水占 医复



主》以各种知识 阿多 化石削效器的衝突颇有時間 如珍珠子主以南美兴南特 少好奇能力能够迅速找寻到罪事的蛛丝马边,被同体们称 * "增约)/問" 这种地狱的 "银六威" 使他成为多域器 一色色整管之一。

本克 1 作价第三天就在阿洛佐的带领和训导下展开 · 份別所到 8位 深入 2 成的大銀木糖問賠的价值。 如果 旺威胁無什会を全与政政的問題分子工作立体



膨片额介 n (加熱性)和合) 有备上映图, 影片并没有在 收。工产生預期的規能抵 情 许多现众甚至嘲讽此片 學 州淮申粮特效增期的商 业财产片 安泽之海不够干 ロニュナ制片人杰瑞・布鲁



5 無数存ぶ个非常时期勇敢地承担制其工作、然后患べる。 和魯崎和美女姫拉・奈特莉集力地震15 加上昇度支尔・ 地吉斯革令人信服的导演工作,现众慢慢开始对影片改 5. 惟只有所好转。尤其是当前作的预告并推出时,现众 着金 全片的中心人物、那个充满狂野式佛默和机智中略 サニチェルスの人を船长征服了理点的財政 干量往日的



冷嘲热讽开始变成了 致好 4、矫后表片至床开始大执 最后成为与时的原始数 型, 約翰尼·德普也获得 奥斯卡提名。 由于舜班人 马割作 此次绿集的推出相 信也不会领观众失望的。让 我们就目以待吧。



...........

影片简介, 数片是新有6000 万美元的高成本和创动作目片 **的马红明绿蓝豆杂纹土面** 3 片不久幼生场南亚昌, 而且於 枝场由极大 尤其最后整个星 球改造的场面在大银幕上绝对 是效學時人 高學shift 片的牌 发不要错过,另外,本片DVD

版本制作随应, 值很收益





能片筋介 影片点 水 了 参 特 · 丹 尼 斯 中間保領 ま野台 攻击小组两柄作品 去抓捕除藏在节律 在叛星出的基地组



关任务 抵捕 个臭名昭着的恐怖分子头领,行动中她杀 学的責計机被击落在恐怖分子地盘的腹地。丹尼斯中尉必 添带领性的小队普哈去解放Jenning上附并摧毁恐怖分子的 体 4 平 器





m · 多可記述 研究的 *** コリュール-19日 - 17 · 1 · 1 · 17 · 1997 (中央・17年 が 15円 1 · 17年 1 · So . I See hour . All profe the Call . Co. ATT WELLSTONAM, BUT TOWNS A ST

电方线电影体 网络露点的多层管设备 场的基础表达少别

2日公於布骨束按乐和伸鼻, 快快打功之 · VISAN STORY TO THE CONTRACTOR Y 1 % +RM. 1 F + Sup "FR- - 1736 + 12 3 M + 1 M + 3 -1 - 1 M + 1 - 12M · から 東から神内が、 芸師 、トル・アル・朝衛子 1 年 、 ** ハル できては、、、なく、 は ないれかなかい The Marketter #Pope 350 street wish distance to the time therein, in of par different war, and I for whater four ACTION + IN THE PORT ACTION IN THE PERSON * I SEL SCHASI DESERTE A CLEAT SOUT # # PSP+SmidsW . It is a 1'1 to a +特面+CBA 上带 750元 +GBA + 初 1995 1305 PA 1 . F. 放 所 一 元 英介读 · 好夜 · *** (1).

★电路 010-63274590 ★郵輪 100053 またる水土 「主 门桥南西二环州路 | 1 未络西格州市北全工宣洋大厦 | 1 座 5 展 5020 士乘车路线·5路、122路 49路、410路絡網探站下 本公司在几位商品目录处迎录取》 中部的独址 北京市 广告门邮局107053信箱(81分箱 ★收款人: 最好信诫公司

本店管理我以市消协顺定的"诚信 健康 维权示范单位 4 95 % ★地址 超光基度设存设口资金五路中~电脑广场1排A12号 专问社·www (127xy cn 专本店开通问上购款 同妹

穿上品尝的外衣 TOTTRON'

MIN DS LIKE LINE IS TO THERE WIT 春起来更加品莹剔透。另外、4 りで短す , 7 型 体式设计,而是分为上下两部 、 17、需要 · 10 部分支援于上机的上盖和底用 · 以释政 " ; 这 Mer of the design of the first PHP 274 4800 . 电对大 "百十十九日田 · 中有智 · X 造成的老化機能。这款水品を目がよってくる国内を 4、 因此价格方面还有待确定。





+ Palling part A day You *PS 1 - F 安 1 p 按 日南、 1 和 + 1 5 + AV21 + (5點 f +

" Tre 1 + + xM1 12 + + 5rg + 1 7 , \$ 1230 L * PSPO FALL F & WALLE FORESPEEDS 可能 -2G 出达楼 2180元 15版、可见 45mm ★米科 体之 L世区维约有现出 *NDS日版、中位 产港。 予 the years Action 130 L *XBOX R TO THE SHE \$16.全新年第1450~1980元 ★NGC日報 1世, 44世全新

E A SH TOROW & GRASP IR IS MY COUR +NOS Luck to b. 1 1180 2 # XBOX300 ***** *** # 80 21(m. 5) 3 (A post 29 mm * t. 1 , 大原装 (H.) 自 5,500 0366 4 + Str - 100, 400 1 1 631 1 50. desider committee to 1 ton 由总层 部侧地址 北京京东城区鼓楼东大街下(平由电源NO 8919911)

食等的电话 (AECES) 食行品(ACES) 食等級(IIII) 食效效人 产品 李宏俊 1世界數码广播3层A3089 电话, GY/MINSO ★韓韓原, 北京 市鼓楼东大衛282号 电话10th 64028308 ★中美村店 差射一号海龙大厦六层 Y610 ★电话 H266HN TR

行消息,本公司已成为神奇公司在北京大中电器推定产品经 杨嘉 并有触进入中路 图数测点 化臭霉素 欢迎光格! 化成树界心即购势平名 有专者请持个人得所到每层层面认

自安區會大出玩寺

#NIN IN #IN ! H #NING TO BE BUIL * PAP 1610 1500 7 *XH50 27007. · 新 教授中央路· 等 张点大图时由厚兹基口 公怀 刘传大家是中北坡 南本公,以尚有理) 自管视图先生

计游戏亦得

株式会社目前发表了对应掌机NDS和PSP的专用U K型 245 李维·阿斯特斯特加 , 156 大 11 名并行 · 中中中原東下中南部門中中 1 次、公子即可以 人と、ケイスリンド体 合い 動動物や変形が有に関す Back to the psperite . If the INDISE 箱人, 村盾则完全一样。目前这款产品预定于今年8月1 ris 倾价为740日元。



基級认证;更多购物保障 AM 5 28 8 8

整于市场局势错综复杂。时 讯变化迅速,因此本版广告信息 可能与玩家实验助变情形略有出 人,请各位希望购物的玩家具体 电影等调各倍。本版时讯有效期 截止至2008年9月1日。

广告阅读图例 价格 (单位:元) 调查地点 本版仅是快信息每年,通报家购物和智好海河工作,避免购物过程中应理最值。一旦反家在与本版刊登价品信息游戏店进行交易时,发生难能服务单位,进来的城市基本设计是那次适宜总式通广告生。 ■邮箱:10001(请在他封注明"广告投诉")

■检究所需准备材料包括:
1. 个人的具体资料、包括按条、地址、邮编和联系电话联系方式。
2. 由实在开关的研究预证,自购者请考汇款单据保存好;需条复印件交予广告册;

PS2 77	万系列	PS	P	NDS	XBOX360	
	-	4		-	1 m	
1250 上海报价	1180	1390 普 北京廟好	1390 普通 1580 豪华 南京阿童木	850	2790	
1100 北京康好	1190 山东报价	1480 普通 1650 兼年 上海报价	1420 景通 1600 兼华 山东报价	880	2750 皇金荣新蜂	
1180	1200 成都报价	1400 普上海报价	1400 普	880	2750 上海报价	
小神游SP	NDS LITE	XBOX	NGC /	GBM	PS2记忆卡	
-	1	0		Gultar		
680 北京报价	1080 武汉夏源	1400 北京报价	900 北京报价	700 北京报价	120 北京报价	
680 上海报价	1180 上海报价	1400	880	700 上海报价	120	
680 广州报价	1180 山东报价	1400	920	700 广州报价	120	
M3电影卡	1G记忆棒	SC-⊭	PS2手柄	家用机软件	掌机软件	
57	PART AND	Units	pool	24	523	
280	380 北京报价	230 北京报价	150 北京报价	主責各种正確軟件10 元至千元可以旧換新 皇金荣新婚	PSP 极魔界村 380元 北京报价	
290 上海报价	380	210	150	PS2 战国BASARA2 420 元 北京报价	PSP 极魔界村 360元 上海银价	
270	360	210	150 广州报价	PS2 战国BASARA2 430 元 上海报价	PSP 極魔界村 360元 广州报价	



Fue"、开始发售、阴定数量仅有一会。这镇经型汽车 由日本三菱汽车公司制造、销售价格为210万日元。车 身与内依然有特别图案。这籍为左将在三越SunRio日本 桥总庆先期进行展示。之后在展示地受现购买申请、如 里人粉计名的沃可能将采用抽签为主题等。

报录。改编白人 8al2s 气少女漫画《东京朋 皮》的全5集同名日 即。在2005夏季末公 映后取得了不错的收 程成绩,制作方便打



定了主意。宣布制作 电影版,目前已经预定从8月12日开始在日本全面上 映! 而这部电影由《悠长假期》、《东京爱情故事》、 (周一屋廣下) 等等大作的班底所制作,所以在水准方 而已不用标题、重要日刻的朋友不要错过哪!

新日, Bandaivisual 株式会社举办了OVA 动画 (飞越巅峰2)的 最终卷,第6回的完成 纪念试验式。鹤春和 被监督和部分声优亲



施班场,并发布了 (飞 越繼峰)与(飞越巅峰2)在今秋被联合摄制成电影的 道息。DVD版本将在8月25日发售、价格是6090日元。 正算收录时间约30分。

いる4《真实的捉迷藏》电影化

近日, 山田悠介的 都市型恐怖小说〈宣李 的捉迷朧) 宣布将被摄 制成电影、小说曾经在 16年前推出过港高版。



算要该件对顺方不要银行建

日本著名的动画 歌曲音乐节 "Animelo Summer Live 2006 " . 日前在日本东京九段



开。影山博信、爱内里菜等14组歇手出演。并且在音乐 节现场,这些歌手被分成男女的"红白混合音乐交战", 在约4小时的演出时间内上演了舞台对战。现场聚集1万 名观众、爱内里莱特别在现场披露了(名侦探树南)的 主解附(100諸门)祭。

近日, 为庆祝超级战队系列诞生30周年, 纪念专辑 數學了自从1976年(級際財队)到今年(赛赛战队) 以来所有战队作品主题曲的音乐专辑、《超级战队系列 全主题歌集》将于8月23日正式发物!

近日、日本福息县 BR + SP B F P P 會布, 整署逮捕了福 岛县喜多方市的一名 无职业男性。由于本 人擁白复制服谷公司





的电影讲行销售。违反著作权法的罪行。所以将其扣留









邮政编码: